电脑应用和娱乐的第一选择 总第112期

大众软件

2001 23

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

2002年度国产贺岁游戏大片，再续剑侠不了情缘

新剑侠情缘

THE LEGEND OF SWORDMAN

■ 攻略指引

樱花大战2

■ 硬件评析

名家光学新鼠览萃

■ 专题综述

网络离我们有多远？

■ 实用软件

极品屏幕动画录制软件——Camtasia Recorder

■ 游戏赏析

超时空英雄传说III——狂神降世

■ 游戏畅谈

石器时代2.0——家族开拓史

■ 专题企划

冲击——FIFA2002

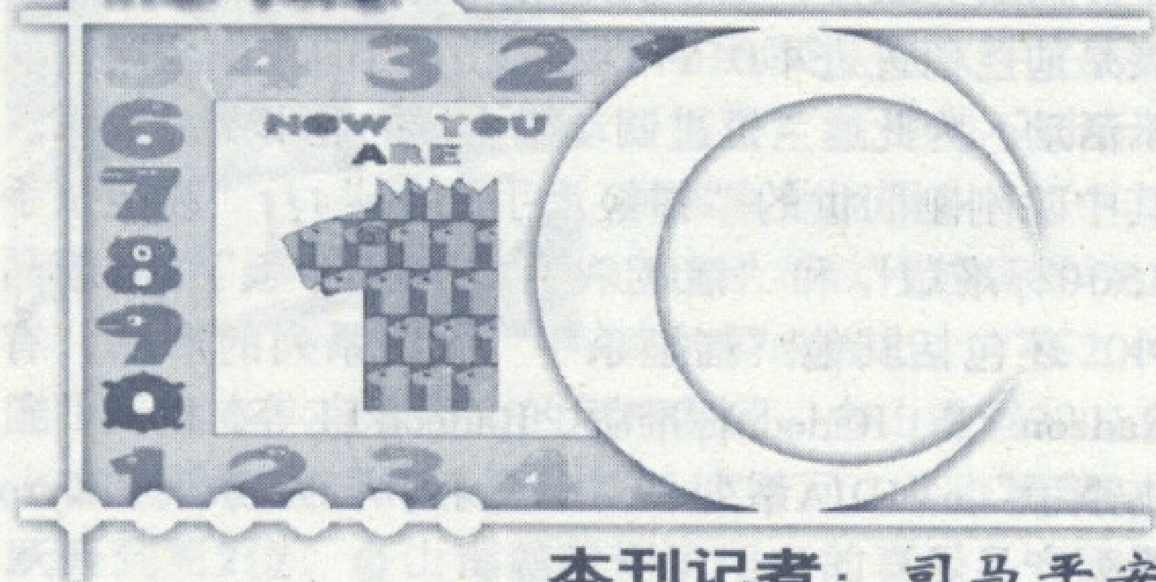
两代剑侠六载情——新剑侠情缘

■ 网络时代

国内4家门户网站横向对比评测

零售价：￥6.50元





本刊记者：司马平安

Windows XP中文版登场

被微软公司称为“划时代操作系统”的视窗ＸＰ中文版，于近日在北京奥林匹克体育中心正式发布。视窗ＸＰ中文版集成了数码媒体、无线网络、远程网络等最新技术，具有很强的兼容性，界面设计更加美观、更具个性。在发布会举行的大型展览活动中，观众们在酒店、办公室和机场的模拟环境中体验了视窗ＸＰ的远程协作、数字多媒体、移动性以及更高的安全和稳定性。另外，微软为了防止盗版，在视窗XP中加入了“激活”功能。这是一种严格的安全措施，用来识别软件产品是否经过合法授权。用户必须在安装后的30天内激活XP，否则系统将停止操作，甚至电脑也会被锁机。这意味着用户只能将软件安装在一台电脑上使用，而不能同时拷贝安装到多台机器中。



IP呼叫中心提供Web800功能

日前，南京北极星软件有限公司在推出其低价IP呼叫中心产品“FineSupport客服专家”的基础上，又推出一项服务——网络800电话。名为“Web800”的项目将为运营商新添一项增值性业务，企业用户也将能够免费把自己的800业务向全球开放。Web800是将Internet技术与电话网结合的新型网络通信业务。世界上任何地方的客户，通过点击网页上的图标，即可与企业进行语音沟通。北极星软件推出的FineSupport IP呼叫中心是国内首家完全基于IP架构的呼叫中心产品，适合在其上开展各种Internet应用。通过将Web800业务与IP呼叫中心相结合，无论客户身在何处，发起的呼叫都能以特定的分配策略转接至呼叫中心内最合适的客服人员处，并进行高效处理。该项业务也适合在各地有分支机构的企业，利用Web800业务克服空间的障碍进行沟通。此项业务以VoIP方式建立通话，企业无需支付任何的通话费。

小熊在线第七届DIY大赛

为了更好地促进中国DIY市场的良性发展，让更多的消费者了解DIY，由硬盘制造厂商——“西部数据”（Western Digital）全力冠名支持的“小熊在线”第七届冬季DIY大赛于近期开锣。该大赛的周期为每半年一届，前六届分别为“联想Voodoo杯”、“联想modem杯”、“美格平面珑杯”、“威盛电子杯”、“精英讯怡杯”和“矽统科技杯”DIY大赛。本次大赛“小熊在线”专门开辟了DIY热线电话和信箱，可以及时为爱好者解答各种电脑组装方面的问题。大赛的正式比赛时间设为2001年11月30日至12月30日，比赛将以价格为标准划分为低、中、高3个档次来征集，并评选出在满足相应需要的基础上性价比结合最佳的配置方案。此外“小熊在线”还将于大赛结束后，在北京、上海、广州、武汉、南京5地举办颁奖典礼，届时还将进行激烈的现场装机大赛。

柯达、神州数码联手打造数码战舰

2001年11月12日，伊士曼·柯达公司与神州数码（中国）有限公司在北京钓鱼台国宾馆举行隆重的签约仪式，宣布柯达与神州数码结成战略性合作伙伴，共同开拓中国数码相机市场。神州数码将成为柯达相机在国内最大的代理商。这次柯达与神州数码的合作

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

侯　毅　李　靖　任　良　大胖子
费江枫　黄昭舜　程　嘉　孟祥军
汪　军　祁　玲　郦彦卿　黄　翎
李文睿　张广宇　甘旭东　于国重
赵　挺　李　宾　吴瑞川　周克勤

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居（100029）

是国内影像行业与IT行业分销渠道规模最大的一次合作。柯达致力于数码影像领域多年，其EasyShare数码摄影系统将数码摄影、冲洗、存储等概念结合在一起，并推出基于该概念的DX系列数码相机。签约仪式后，柯达将展开随DX3500数码相机送120张免费4R规格数码相片冲洗券的活动，使更多消费者体验数码摄影的乐趣。

美格极限地带

近期，显示器厂商美格科技开展了名为“步入美格极限地带”的全国促销活动。活动中，美格以蹦极、攀岩等惊险刺激的极限运动向广大消费者展示美格“健康、运动、生命不息”的主题，为消费者提供了一个挑战自我、超越极限的机会；还为在活动期间购买美格产品的消费者提供了丰富的抽奖活动。参加者只要填好抽奖回执单，并将其寄回美格总部，就有机会获得意想不到的大奖。其中每月的一等奖为获得美格提供的名车免费使用一个月的服务，其它奖品为丽江风情游和美格VIP打折卡等。此外，在促销活动期间，凡购买美格纯平显示器和美格液晶显示器的消费者还将有机会获得一份神秘的礼品。

微星6368主板改版支持Tulatin

Intel的低端产品主力——赛扬CPU即将全部换用先进的Tulatin核心生产，以达到较高的频率并提升效能。为与此相适应，微星将全线Socket370产品转向支持Tulatin的新芯片组，其MS6368主板于近期推出了支持Tulatin核心的5.0版本。改版后的MS-6368主板基于VIA PLE133芯片组（VT8601T/VT686B），属于整合型产品，Micro ATX架构。它可以支持全线Socket370工艺封装、Tulatin核心的赛扬和奔腾ⅢCPU，最高可到1.13GHz；两根内存插槽，最大支持1GB SDRAM；支持ATA100的硬盘传输率。

微星前三季营收达到目标

微星董事会于近日通过第3季季报，报告指出该公司前三季营收243.8亿元（新台币），其中税前25.53亿元（新台币）、税后25.09亿元（新台币），已达成财测进度95%。其中第3季受OEM、SI客户订单拖注，单季营收达96.28亿元（新台币），创下单季营收历史新高；故虽受毛利率下滑影响（Q3纯益率9.87%，较上半年平均10.87%下降接近1个百分点），但第3季税前仍有9.5亿元（新台币），因此前三季几乎已达成全年财测目标。

迪兰恒进全国巡展

迪兰恒进于近日开始了遍及全国十多座城市的大规模巡展活动。本次巡展从北京出发，目前已经完成了广州站的工作，正顺利地向后续各站进发。此次巡展是迪兰恒进进军DIY市场以来举行的首次全国性展示活动，为此迪兰恒进调动了全线的显卡产品大军。其中除刚刚问世的“镭姬杀手8500”、“镭姬杀手7500标准版”和“镭姬杀手7500战斗版”3款新品外，还包括其他“镭姬杀手”ATI系列的产品，有Radeon VE、Radeon标准版、Radeon LE等，以及“狙击杀手”nVIDIA系列、“幽灵杀手”SiS系列和Kyro系列产品。

“摩西三重奏”大型现场互动活动

一场主题为“摩西三重奏”的大型现场互动活动于11月2日和3日在北京海龙广场前举行，这次活动是由摩西电子有限公司为了答谢新老客户的支持而特别举办的。现场除展示以摩西光驱、硕泰克主板、太阳花显卡组成的三重奏产品外，还举行了抽奖活动和摸奖活动，抽奖活动的奖品为摩西16×DVD。



厦华彩显促销活动

厦华显示器公司于近日开展了主题为“心醉时刻——买厦华彩显，送名牌胶卷”的活动。这一促销活动自9月26日起，至12月31日结束。促销期间，各地用户凡购买厦华纯平彩显17ZF（太平公主）、17ZF-L（太平窗）、17ZF-S和平面直角彩显17YA-K、17Z11等产品，均可获赠柯达200型（36张）胶卷一盒。这次促销的并非陈年滞销商品，也不是库存积压货品，而是厦华公司最新推出的产品。另据悉，厦华17英寸系列显示器已通过了TCO99国际认证。

源兴52倍速光驱降价活动

前段时间，明基以299元的低价热卖其50× CD-ROM，在市场中引起不小反响。近日源兴公司也将新近推出的源兴“校园版”精品52×和52×-Ⅰ、52×-Ⅱ3款光驱产品价格调整为300、310与380元。其中，源兴52×-Ⅱ光驱为用户特别配备了“遥控司令”——电脑智能遥控器，所有的操作几乎都可以一“遥”完成；并附赠有杀毒软件“安全之星X”和豪杰公司的超级解霸2001正式版。

金山毒霸再打服务牌免费送到家

现在购买金山毒霸2001的用户可以享受下一版本免费送到家的“五星”服务。金山公司副总裁王峰

说："金山毒霸要使消费者获得真正服务所创造的价值感！"该服务是根据用户在购买杀毒软件之后，还需要厂商提供不间断的病毒库升级服务，以升级自己杀毒软件的病毒特征库的需求提出。"买2001送下一版本"有着强大的用户基础，金山毒霸2001自上市之后在全国的销量已经超过30万，从市场第3位跃升到第2位，金山毒霸受到了用户的喜爱。金山此次行动一方面是要回报消费者；一方面要强调杀毒软件中服务的价值，改变以前杀毒软件卖了就好了，对服务忽视的现象。



明基促销活动

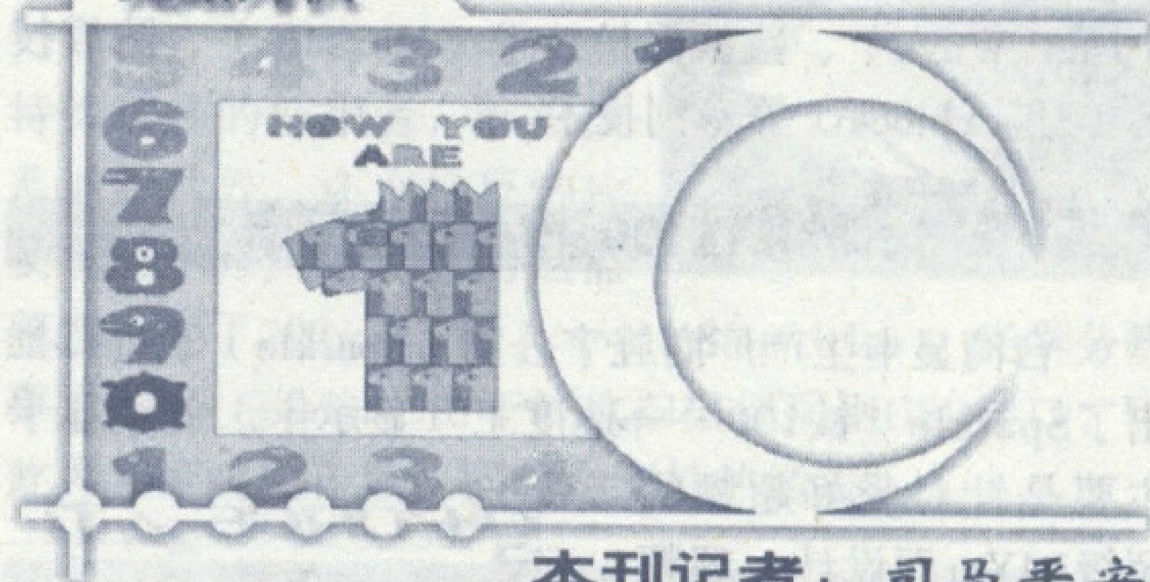
据悉，明基电通近日在上海、南京、杭州、广州、武汉、长沙、郑州、成都、北京、西安、济南、沈阳、南昌、苏州等城市开展了"明基心系学子"——学生装机优惠月促销活动。为期30天的"优惠月"活动期间，在以上城市内明基指定的经销商处装机，并选择购买明基17寸纯平显示器的学生，可凭学生证获得明基赠送的时尚手表一块；购买明基17寸非纯平显示器的学生，可凭学生证获得明基赠送的时尚长袖T恤衫一件。

全国软件零售排行榜（2001年10月）

应用类	娱乐类
1 瑞星2002	1 盟军敢死队Ⅱ
2 KV3000标准版	2 英雄本色
3 金山词霸2002	3 剑侠外传——月影传说
4 豪杰立体影院	4 半条命——反恐精英
5 东方快车3000	5 新仙剑奇侠传
6 安全之星XP	6 大富翁V
7 豪杰超级解霸2001版	7 星际争霸
8 平面设计不求人	8 神雕侠侣Ⅱ
9 金山毒霸2001标准版	9 恐龙危机Ⅱ
10 东方网译XP	10 青涩宝贝Ⅱ

综合类	
1 开天辟地3＋学Office XP	6 科利华电脑家庭教师
2 飞跃英语4	7 金庸武侠小说全集
3 轻轻松松背单词2	8 2001翰林汇系列套装（1+E）
4 新东方GRE词汇百分百	9 金洪恩初中英语
5 从零开始学英语	10 新概念系列教程

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司、MY8848网上商城的协助。



本刊记者：司马平安

蓝科翰威P4主板

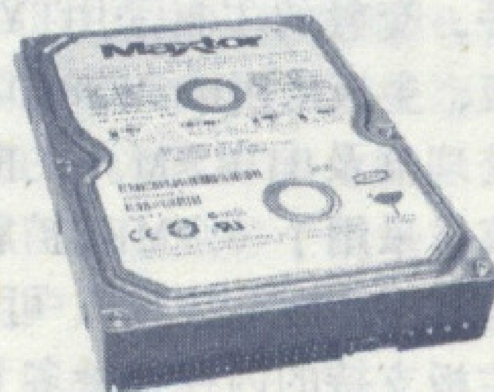
建达蓝德于日前推出两款支持478针脚P4处理器的主板——蓝科翰威LH-8ICX Pro和LH-8VX。其中，LH-8ICX Pro主板采用i845芯片组，针对高端，性能稳定，并提供有3个SDRAM扩展槽；而LH-8VX主板采用威盛P4X266芯片组，支持Intel Pentium 4 1.5GHz～2.4GHz以上的CPU，此款主板提供3个DDR内存插槽，可提供两倍于普通SDRAM的内存带宽。

艾崴又推出了增强版KA266 PLUS

主板及SCSI、1U服务器研发制造企业艾崴公司推出了增强版KA266 PLUS主板。艾崴KA266 PLUS采用了ALI Magic 1芯片组的增强B0版本，支持Scket A Athlon和Duron处理器，支持PC2100/1600 DDR内存最高可至3GB，支持AGP 4×/2×，板载4个USB、5.1声道硬件3D声效芯片、三相电源供电系统及艾崴最新科技微分超频系统MicroStepping。支持AMD最新的Athlon XP。另外，凡在近期购买艾崴KA266 PLUS主板的用户，还将获赠价值300元的Kingston 256MB DDR内存以及由Norton提供的诺顿安全特警2001套件、实达铭泰的东方大典XP、东方影都3等礼品。参考价格：998元。

Maxtor星钻三代

Maxtor家族最新产品——星钻三代已于近期上市，容量达到160GB，传输速度达到133MB/s。此款硬盘采用Utra ATA/133标准，使数据传输率即传输速度为133MB/s，并且Utra ATA/133标准接口与PCI（周边元件扩展接口）总线性能相匹配，向下兼容Ultra ATA/33、Ultra ATA/66、Ultra ATA/100，这一新型界面仍然使用与ATA100相同的80针连接器。星钻三代还采用了Bigdrives技术，能够在单一磁盘驱动器上容纳48-Bit寻址空间，且提供超过144-PB



（PetaBytes）存储容量，单碟40GB，总容量达160GB。另外，新产品还采用了诸如双处理器技术（Dual Wave）、数据保护技术（Maxsafe）、防震技术（Shockblock）等专利技术。

Sparkle钛100速度王显示卡

台湾显卡生产厂商旌宇公司（Sparkle）于近日推出了Sparkle“钛100——速度王”显示卡。此款显卡主要是针对爱好超频的超级DIYer而设计，超频性能较Sparkle“钛100——超质星”有了很大的提高。该款产品采用GeForce2 Ti显示芯片，核心频率为250MHz。另外，由于采用了4ns 64MB DDR高速显存，使显存带宽达到了6.4GB/s，并拥有400MHz以上的显存工作频率，而且对DirectX8.0与OpenGL1.2全面支持。在售后服务方面，旌宇（Sparkle）提出了“3+1+3”的质量保障体系，即用户在购买旌宇显卡后，若出现产品质量问题，在3天之内旌宇公司可无条件为用户退换产品；若在1年内出现产品质量问题，用户可持该显卡直接到旌宇公司更换同一型号全新显卡1块；此外，旌宇还为消费者提供3年保修的完善售后服务。参考价格：899元。



华硕V3005显卡

近日，华硕V3005显卡已全面上市。该显卡最突出的优点是具有DVD回放功能，其视频回放采用硬件的RGB混合功能和边缘柔化功能。由于采用VIP 2.0视频接口技术，可以用较低的CPU占用率来支持多DTV配置，并可支持硬件YUV 4:2:2以及4:2:0的硬件视频转换规格，支持DirectShow、MPEG Ⅰ/Ⅱ和Intel Video规格的硬件视频加速体系，可在每秒30帧全屏下顺畅地播放DVD影片。另外，V3005基本上遵循了SiS提供的布线方案，但将公版SiS301TV控制芯片的位置换成华硕常用的易于更新的BIOS芯片，将公版靠近主芯片位置的BIOS留空，使整个布局疏密有序。

泰安豪华工作站套餐

近日，美商TYAN（泰安）公司的国内总代理盟创科技，特别策划推出了一套TYAN超豪华工作站套餐，套餐的主料采用TYAN（泰安）公司的S2603主板，主板采用Intel的860芯片组，可支持多颗P4 XEON处理器及RDRAM。主板上有两个XEON处理器的插座，采用了一个MEC扩展槽专门接插内存，在MEC卡上有多达8个内存槽，可支持多达8GB的内存，比同类主板支持的内存容量多了一倍。主板可支持2G及更高的XEON P4处理器，采用AGP PRO显卡接口。与主板一起捆绑的有两块P4 XEON 1.7G处理器、Kingston 256MB Register ECC RDRAM、专用机箱和电源。套餐的价格为18 800元。

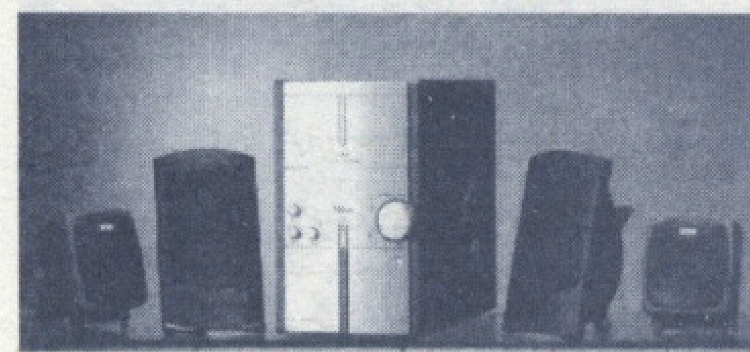
方正颐和A650笔记本电脑

方正科技电脑公司日前推出了一款新型全内置笔记本电脑——方正颐和A650，该产品采用英特尔最新发布的0.13微米工艺生产的Pentium Ⅲ-M 1GHz笔记本专用CPU，拥有512kB二级缓存、1.33MHz外频以及Speedstep节能省电技术。方正颐和A650内置56k FaxModem和10M/100M自适应网卡，还可内置802.11b/Bluetooth芯片，提供了更新的无线网络应用方案。作为一款高端笔记本，方正颐和A650还具有30GB的超大硬盘、256MB内存、14.1″/15.0″超大液晶显示屏、ATI M6 Radeon显卡、Sony Memory Stick记忆棒及Panasonic SD记忆卡接口，适应多种存储介质，与数码相机等数字设备方便地进行数据交换。12芯智慧型锂电池组可提供5小时使用时间。



维佳A-3000桌面影院

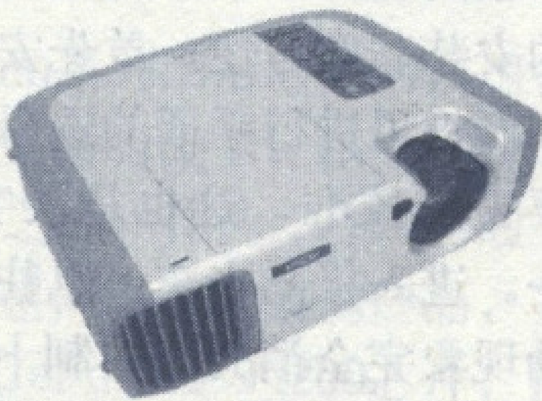
深圳凌冠电脑有限公司推出了A-3000 2.1/4.1声道桌面影院产品。此次推出的产品在产品结构、外型设计上考虑独到，厚度12mm的超重低音炮采用高密度纤维板制作，黑色箱体与金色前障装饰板搭配协调，在结构上摒弃了以往的前置倒相孔式设计，而是将之置于箱体右侧低调处理，避免了喧宾夺主，影响整体造型，同时又由于箱体够深够宽，可以使低音下潜至最深。其核心——扬声器采用了长冲程4″喇叭单元，输出功率为18W（RMS），峰值总功率可达880W（PMPO）。整个音箱采用了全防磁设计，将正在工作的音箱贴近显示器不会产生电磁干扰现象，符合绿色环保要求。两对副箱的造型也各不相同，前置副箱采取仰角弧面设计，便于声场向全方位扩展，扩大听音范围。尾部支架能上下拉动，可随意调整音箱的摆放角度。环绕箱的设计理念跟前置副箱异曲同工，但在尾部设计上有两个凹槽，既可平放，又可悬挂于墙上。前置音箱和环绕音箱均采用3″的全频喇叭单元，4个卫星音箱的输出功率为10×4W（RMS），全套系统总失真度仅为0.2%。



创新Inspire音箱系列

近日，创新推出Inspire音箱系列的旗舰产品：Creative Inspire 5.1 Digital 5700音箱。该音箱是一套完整的音频娱乐系统，在音频回放质量方面有独特表现。全部系统包括4个卫星音箱、1个中置音箱和1个Creative SLAM木质低音炮，1个解码器/放大器以及1个无线遥控器。用户可通过该系统欣赏DTS或Dolby Digital编码的影片，享受六声道分离音频带来的超凡影音效果。

EPSON新一代投影机



近日，EPSON推出了其最新一代的投影机产品EMP-600/800/810。这3款产品采用了很多新技术，诸如sRGB技术确保了用户投影屏幕上的影像与电脑显示器上的图像在色彩方面的统一，采用近距离投影技术、横向梯形矫正技术等。

"迷你王"可直接引导启动存储器



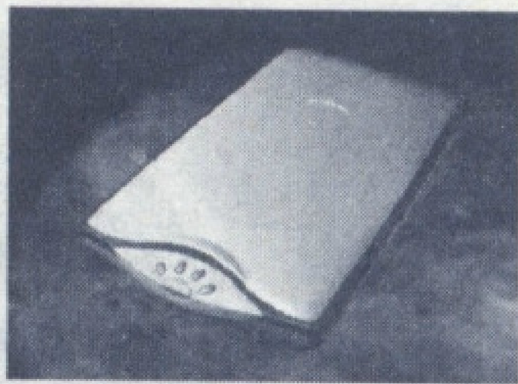
近日，爱国者又推出新一款移动存储器——爱国者移动存储"迷你王"。它的最大特点是可直接引导启动系统，并可替代软驱在DOS环境下使用。另外，该产品通过USB接口与电脑连接，保证了稳定的传输速度。参考价格：499元（32MB）。

英特尔快闪存储器

英特尔于近日推出了一款采用0.13微米（130纳米）工艺生产的快闪存储器。与采用0.18微米的快闪存储器相比，这款新产品体积缩小了50%，且功耗更低，使之成为移动电话、机顶盒和其他需要体积小、功耗低的电子产品的理想选择。

MUSTEK新款扫描仪

台湾鸿友科技公司（MUSTEK）于近期推出两款新一代"酷熊A Ⅱ"扫描仪与MUSTEK A3 USB扫描仪。其中"酷熊A Ⅱ"具有内置光罩设计、透扫功能、超薄的CCD感光器件等特点，并具有更高的扫描精度，其光学分辨率为1200×2400dpi，保证了扫描图像纹理清晰、色彩鲜活。此外，该扫描仪还自带有5个快捷功能键，使复印（需要有打印机配合）、传真、电子邮件、OCR中文识别等多项实用功能可以一键完成；MUSTEK A3 USB扫描仪是一款A3幅面的桌面型扫描仪，主要面向专业或有特殊需求的使用者，除扫描普通图片外，还支持反转片及X光片的扫描。它的扫描范围达到了297mm（W）×431.8mm（L），光学分辨率为300×600dpi。由于该款扫描仪采用USB接口，因此可实现高速传输，同时也支持热插拔。



连邦网络游戏一卡通

日前由北京连邦软件股份有限公司推出的连邦网络游戏一卡通解决了网络游戏卡互通互联和在线购买等难题。使网络游戏玩家一卡在手，玩遍所有网络游戏，充分体验遨游在网络游戏中的畅快淋漓感觉。目前开通的游戏有《石器时代》、《万王之王》、《网络三国》、《千年》、《红月》、《龙族》、《碰碰王》、《黑暗之光》、《三国世纪》、《侠客行》、《第四世界》、《金庸群侠传Online》、《大法师》、《非常男女》等。玩家通过游戏一卡通可在网络上任意选择游戏进行消费，并且可选择最小单位的消费方式来体验新版游戏产品。玩家可以在线进行购买，一卡通在价格上比单独购买一种游戏卡更便宜。网络游戏一卡通在全国各地软件专卖店及书店均有销售。

WPS Office教师版和学生版

金山公司近日宣布，国内办公软件WPS也将在11月10日进入教育市场，推出WPS Office教师版和WPS Office学生版。这两个新版本不仅拥有WPS Office企业版中的"文字处理办公"、"无限电子表格"、"会议电子幻灯"3项基本功能，且针对教师和学生的使用习惯专门增加了特殊的功能和大量模板，以方便教育行业使用。参考价格：教师版198元；学生版48元。

金山英语疯狂夜现场VCD

2001年10月20日晚，由金山公司在北京首都体育馆举办的金山词霸5周年大型公益性庆祝活动—"金山李阳英语疯狂夜"取得了巨大的成功。为此金山公司宣布，李阳老师在10.20活动中疯狂英语演讲全程录象已经制作完成并发往全国各地，让更多人可以感受到活动现场的的气氛，开始英语学习的过程。购买金山词霸2002和金山快译2002的用户将获赠10.20"金山英语疯狂夜"李阳演讲全程录象VCD以及李阳疯狂英语精华版的教材。VCD的内容将分为几个部分，由李阳主讲的突破英语方法将占到整个现场记录的绝大部分，金山词霸的老用户还可以在VCD中看到词霸这样的成功产品背后的发展故事。



大手黑旋风BH-330手柄

厂商：贝翰德

上市：2001年10月

售价：38元

附件：驱动软盘

（内附电子说明书）

推荐：★★★★

晶合实验室

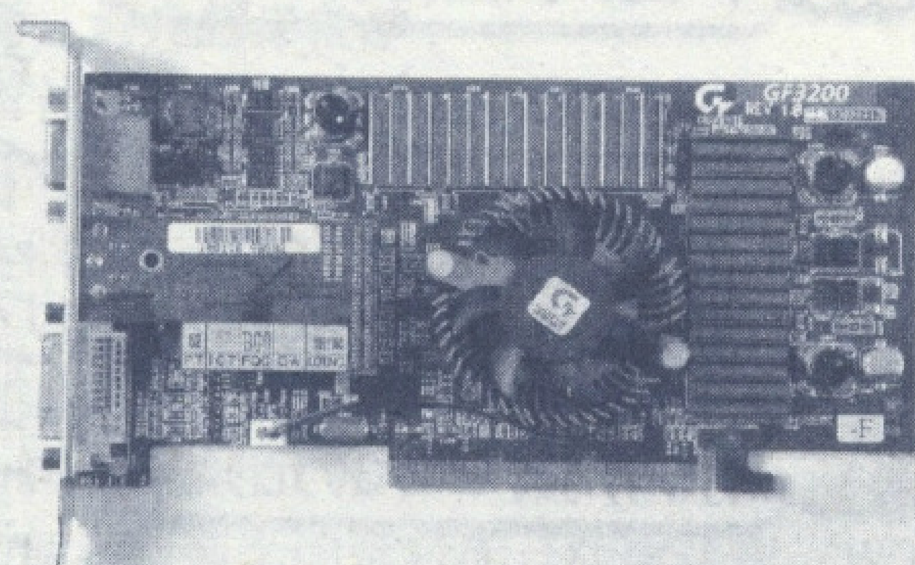
许多朋友正在计划游戏手柄的升级换代，数字可编程手柄与普通模拟手柄（常见的如8键手柄）在性能上存在巨大差距，据了解国外市场普通模拟手柄早已淘汰，数字可编程手柄已经成为主流产品。国内游戏玩家对数字可编程手柄也是心仪已久，无奈它的价格居高不下。跨进21世纪，PC硬件一片降价之声，外设市场也不例外，北京贝翰德公司在2001年初推出了一款针对国内市场的数字可编程手柄“大手小旋风”，仅售28元。最近，贝翰德公司继“小旋风”以后又推出了“黑旋风”数字可编程手柄。

数字可编程手柄简单的讲有点类似于“键盘映射器”。可编程手柄让使用者通过设置程序，将手柄上某个按键与键盘上的某个或某组键建立对应关系，当手柄上该按键按下时，相当于键盘上对应按键按下。一般游戏对键盘上各个键规定了不同的功能，使用者只需要设置手柄按键，使它对应这些功能键，就完成对手柄各按键功能的不同设置。

数字可编程手柄相对普通模拟手柄优势很明显：数字可编程手柄在游戏中完全代替了键盘，凡是能用键盘玩的游戏都能用可编程手柄玩，包括仅支持键盘不支持模拟手柄的游戏，而后者只用于可支持模拟手柄的游戏；数字可编程手柄的每一个按钮都可以对应键盘上的任意一个键，使用者可以按习惯随意设定手柄按钮的功能，甚至可以设置存盘、取盘、退出等功能，而模拟手柄按钮的功能由游戏来决定，用户无法改变，甚至不能保证所有的按钮都能用；数字可编程手柄可以使手柄的一个按钮对应键盘上的几个键，按下一个手柄按钮相当于发出一串组合键，可一键发出一系列连续动作或发出一个必杀技，模拟手柄一般无此功能。

如此强大的功能，只有在游戏中才能得到检验。赛车、格斗竞技类游戏手柄要求都比较高，特别是方向性，稳定性和易用性，发烧玩家往往会选择较高档的手柄来玩这几类游戏。“黑旋风”手柄的安装非常方便，首先安装好驱动程序，然后在控制面板里进行手柄的选择。安装完毕，我们并不需要进行校准，这也是数字手柄与模拟手柄区别之一。进入极品飞车，以往模拟手柄造成的方向盘抖动现象完全消失，控制十分稳定。再试试格斗类游戏如拳皇、街霸，将对应键盘设置威力强大的“必杀技”和“连续技”等组合按键，操作起来一个按键就能完成，不必像平时费力地搓动手柄还需外加运气。“黑旋风”不是简单地映射键盘，而是精细地模拟，按下和弹起的动作都可以设置，按键的响应时间同样可以进行微调，做到每个键都有不同的按下时间和弹起时间，这就使使用者有能力在游戏中模拟更为复杂的动作。“黑旋风”连发功能设计颇为独到，避免了模拟手柄另设连发键的浪费。打开设置主界面上的“选项”窗口或点击主界面上的“TURBO”按钮，在弹出的“属性”窗口中点选“连发属性”一项，被选中的按键才具有连发的功能，未被选中的键将没有连发功能，连发的频率可以用滚动条调整。在使用中按住“TURBO”键1秒以上，打开连发，选中的手柄键可以连发，而未选中的键不会连发。在使用中按住手柄上的“CLEAR”键1秒以上，则关闭连发。

编辑点评：38元的价格，稳定的性能，强大的编程功能，“大手黑旋风”可以称得上是价廉物美。至于有所欠缺的地方，就是外观以及包装一般，和普通的游戏机手柄几乎一样，似乎太平民化了一点，希望厂家让它的款式更完美一些。按键的弹性不错，不过手感和罗技的同类产品还是有一定的差距，但是和38元的价格挂钩，也不好再要求更多了。以普通模拟手柄的价格，享受数字可编程手柄的强大功能，看来大家的模拟手柄也到了更新换代的时候了。



技嘉GA－GF3200TF显卡

厂商：技嘉科技

上市：2001年10月

售价：1800元

附件：英文说明书，驱动光盘，S-Video连接线

推荐：★★★★

晶合实验室

随着nVIDIA Titanium系列图形芯片的推出，众多显卡大厂也纷纷推出更新的显卡，以便在新的一轮显卡大战中夺得一席之地。作为nVIDIA的一线合作厂商，技嘉科技迅速推出了钛系列产品，其中就包括送测的这款采用GeForce3 Ti200芯片、搭配64M DDR显存的GA－GF3200TF显卡。

技嘉显卡一贯采用宝蓝色的PCB板，GA－GF3200TF也不例外。在布局上GA－GF3200TF基本采用了nVIDIA公板设计，用料方面秉承技嘉一贯的优良作风，大量使用贴片电容，显得非常工整干净。显存采用了8颗ESMT（台湾晶豪）的8MB DDR SDRAM，速度为3.8ns，设定在400MHz（DDR模式）的基准频率上。这块显卡在主芯片上安装了小型的涡轮风扇，显存上也加了做工精良的散热片。GA－GF3200TF带有S-Video视频输出和DVI数字平板设备接口，视频输出做在子卡上，采用了Conexant视频处理芯片。

测试平台

CPU：Intel P4 1.7GHz（Socket 423）

主板：升技 TH7 RAID（Intel 850芯片组）

内存：三星PC 800 RDRAM 128MB×2

硬盘：希捷酷鱼Ⅳ 60GB 7200r/m 2MB缓存 ATA100

操作系统：英文Windows 98 SE 4.10.2222A

显卡驱动：nVIDIA公版 雷管XP v21.83

性能上首先还是看看GF3200TF在3DMark 2001 Pro中的表现吧（如右上表）。

作为多材质运用的典型OpenGL游戏，QuakeⅢ已经成为检测3D性能的必用测试软件，这次我们使用的是它最新的1.30版。

运行频率（核心/显存MHz）	原始频率（175/400）	200/460	225/530
1024×768、32位色 No FSAA	6195	6712	7084
1280×1024、32位色 No FSAA	4845	5494	6046
1024×768、32位色2×FSAA	3803	4307	4818
1280×1024、32位色2×FSAA	2454	2847	3238

QuakeⅢ Arena v1.30 关闭FSAA DM6得分（fps）

运行频率（核心/显存MHz）	原始频率（175/400）	225/530
fastest	244.9	N/A
640×480、16位色（Normal）	217.3	222.1
1024×768、32位色（High Quality）	176.8	200.3
1600×1200、32位色（High Quality）	89.2	120.9

GA－GF3200TF的驱动光盘上提供了Windows 9x/NT/2000下的驱动，采用nVIDIA公版雷管XP 21.85核心，并在界面上添加了各种调节选项和技嘉的Logo图案。在安装完驱动程序之后，会在任务栏上生成一个快捷工具图标，能让用户方便地调节桌面分辨率、色彩深度、刷新频率、色彩饱和度以及亮度等，并且提供了超频的选项，芯片内核时钟频率最高可以设到262MHz，显存时钟频率最高可达601MHz。驱动光盘还提供了DirectX 8.0的安装程序，并附带了用于测试显示图形品质的Final Reality Benchmark软件；除此之外还有3个3D游戏的试玩版：Future Cop、Populous和SUPERBIKE。另外，还随显卡赠送了1张OEM版的讯联PowerDVD 3.0影音播放软件，附加价值相当高。

编辑点评：作为一块采用GeForce3 Ti图形芯片高档3D图形卡，GA－GF3200TF不论是在商业应用还是游戏娱乐，以至更高端的专业设计方面都能够胜任。凭借其优秀的性能和技嘉科技良好的售后服务，GA－GF3200TF将会在市场上大展拳脚。



厂商：实达铭泰

东方网页王Ⅲ（39元）

东方快车XP（49元）

东方大典XP（49元）

东方网神Ⅲ（39元）

东方网译XP（39元）

晶合实验室

实达铭泰产品系列

2001年10月16日，东方实达铭泰公司发布了4款新品：东方网神Ⅲ、东方网页王Ⅲ、东方快车XP、东方大典XP。再加上前段时间发布的东方网译XP，一时之间，就连见多识广的晶合实验室也要单独找一点时间来理理头序，因为如果不亲自见识一番，是很难说清它们之间的本质区别的。由于在此之前，我们已刊发过东方网译XP与东方网神Ⅲ的初评文章，因此，下面我们只逐个介绍一下此5款产品的主要功能，让大家对其有一个明确的认知，文中再分别给大家阐述其中几款软件的试用印象。

东方网页王Ⅲ

性质：网页设计制作软件

我们先来看一下最容易认清的东方网页王Ⅲ，它是实达铭泰公司最新推出的专门供初级用户用来设计和制作网页的工具软件。包括了处理网页制作中所需元素的一揽子解决方案，简化了制作网站、设计网页的流程。它结合了众多的动态网页素材，从而使网页王界面中的任何网页元素在任何时候都可编辑。网页王Ⅲ除集成了前两代产品外，还吸收了其他流行网页制作软件和HTML编辑器的优点，向人们提供了一个比较完美的WEB解决方案。从网页王中可以非常容易地导出网页王编辑器所定制的网页和网站，可以用最少的步骤生成大小合适的文件和质量较好的网页。主要功能：快速创建网站；轻松创建HTML页面；智能网站上传；Banner、Logo、按钮设计；大量网页素材和资源；提供免费的测试上传空间、计数器、留言板。

编辑点评：东方网页王的版本已经升级到3.0，虽然它不是专业网页设计人员的得力助手，但对于计算机初级用户来说，的确是一款迅速拥有自己个性网站的利器。与前一版本相比，新建网站只需要两步，更为便捷。提供了更为丰富和美观的网站模板，网页模板内置多种Javascript特效和Flash动画，用户用其建设网站，可以对网站设计有一个全面的了解，增进自己的专业知识。

东方快车XP

性质：智能集成翻译软件

眼望奥运与入世的成功，语言障碍的藩篱必然亟待跨越，而随着电脑、网络在中国的普及，大众对翻译软件的需求也势必会直线上升。东方快车在前几版本的基础上，为用户提供了一款全新的智能多语言翻译平台——东方快车XP。东方快车XP与前一版本相比增加了许多新的功能，连软件里的“帮助”都汉化得很准确；支持对一个英文软件多种版本的汉化；汉化包总数达1200多个，几乎覆盖所有常用软件；东方快文支持编辑、发送邮件、打印等多项操作，更支持全文网页翻译及编辑；在“嵌入式”技术基础上实现“深度嵌入”，使系统资源占用更小；批量转码本地化，汉字简繁互转；中日英3种语言翻译，日、韩、港、台10余种内码转换；永久汉化，软件翻译；实现翻译软件汉化包、词库等模块在线更新功能；提供数十款优化包，内容为一些主流软件的教程、技巧。

编辑点评：实达铭泰的东方快车与金山公司的金山快译二者的功能类似，在版本与技术的不断更新中，二者也是互相竞争着共同进步，为我们带来越来越好的功能，越来越易用的软件。此次东方快车XP整体上可以说又上了一个台阶，从网页翻译、邮件翻译、全文翻译到永久汉化，从想背就背的英文单词学习到在线升级，都非常不错。但东方快车XP的不足之处也较明显，就是软件的兼容性与稳定性。在我们的试用过程中出现了程序没有响应的情况。

东方大典XP

性质：词典翻译软件

随着社会的发展，新词、新概念层出不穷。东方大典XP可随时随地查取新词、难词，即便词典中尚未收录，也可在线提交新词并获得释义；"屏幕OCR取词"功能不仅可以对文本文档取词，图片上也可以取词，在网页等地方有较强的表现力，为满足游戏用户的特殊需求，也增加了游戏取词的功能；新概念的资料库，法律法规、WTO等专业知识涵盖生活所需各方面；在专业词库上下了更大工夫，在超大容量词库的基础上实现了专业用户的需求定制，共有74个专业词库，700万词条，涉及到各行各业，不同专业领域的用户可以轻松查找自己最常用词汇；"仿真界面"，和真正的词典完全一样；采用TTS发声，中日英简繁十向查询，内置背单词软件；在线升级功能。另外，据实达铭泰人员介绍在即将发布的Patch中增加了手机短信背单词的功能。

编辑点评：记得在我以前写的翻译软件测试文章中曾提到过，字典翻译软件应该能够实现图片取词，没想到，如今东方大典XP率先实现了。我们着重试用了该功能，结果表明，虽然东方大典XP具备此功能，但识别率并不能令我们十分满意。不过，我们想，图片上的单词以像素的形式出现，识别起来应该难度不小，随着计算机技术的不断进步，我们有理由相信，该功能会越来越完善。至于游戏取词的功能，其结果同图片取词功能类似。另外，在试用中我们还发现一个比较严重的问题，东方大典XP不能翻译网页中中文的词，而只是翻译单个字，这一点，对于词典翻译软件来说不应该，希望实达铭泰公司能够迅速改进。

东方网神III

性质：个人网络信息平台

随着互联网的普及，我国网民猛增至3000万，人们在充分享受互联网带来的方便与快捷时，也饱尝了它的辛酸：网上信息多乱繁杂、网速慢、上网费用高等。

继东方网神世纪号后，经过长时间的研究与探索，结合用户的需求，实达铭泰又推出了新一代的个人网络信息平台——东方网神III，它的出现可以让初级网民轻松畅游于网络之间。

东方网神III是网络时代信息管理的智能平台，可以让你对各种Internet信息包括网站、邮件、手机、个人事务进行高效的管理，同时提供了极具个性化的网络资源。它采用了先进的网络多线程浏览技术，从而大大提高了同时浏览多网页的速度，网页显示采用多页面形式，可方便切换，占用资源少，在同样的内存条件下，能够比IE打开更多的页面，更快更好地实现你上网冲浪的梦想；全面兼容专项搜索引擎，提供智能分类关键字搜索功能，免去重复到不同网站提交搜索关键字的过程，一次打开你想要的所有搜索网站和页面，省时、省力、快捷方便，充分体现了快速和高效的网络时代特性；中文网址智能导航，同时具有汉字、汉语拼音、汉字间拼音及单词的直接查找和导航功能，例如：直接输入待查网址的中文名字如"搜狐"，即可进入；其邮件系统功能强大，可轻松实现多帐户管理，所有信息（帐号、邮件、地址簿）随意定制，收发邮件安全快捷，邮件过滤强大严密，并配备个性化邮件信息提示；东方网神III在发送手机短信方面颇有创意，不仅可随时发送，还内置了地址本和发送记录，感觉就像用QQ；多线程的下载引擎为用户提供最高效率的下载速度，与IE的下载速度相比提高了1～5倍，支持在浏览器中右键选中链接添加下载任务，支持断点续传等。

编辑点评：实达铭泰的东方网神III是一款综合性的网络工具软件，为计算机用户提供了一个很好的个人网络信息平台，其中网页翻译也是其浏览器功能中的一个亮点。不过，读者若经常需要翻译网页，我们还是推荐用翻译软件，比如东方快车、东方网译等。

东方网译XP

性质：网络翻译软件

东方网译是一款以网页翻译为核心的翻译软件，包含东方快典、东方网译工具栏、东方网译XP浏览器。主要功能为网页英中翻译、日中翻译、中日韩大字符集转码、汉字简繁互转、标注简繁体拼音、对照翻译，较好地保留了网页格式。提供同窗口多页面管理、拨号等特色功能。提供英文网址分类大全及网站汉化包。

总评：看过了前面5款软件的简单介绍，相信读者已经对其有了初步印象，虽然相对产品来说还有一些不足，但不可否认的是实达铭泰公司对我国的软件产业作出了自己的贡献。从我国的计算机研发环境、水平来看，国内与国外有着不小的差距，这样也造成了我国软件产品在研发质量上存在着很大的不足，这不是体现在某个公司，而是整个行业。因此，我们迫切希望我国软件产业在入世的大背景下能够快速成长起来，不要再浪费宝贵的发展时间了。

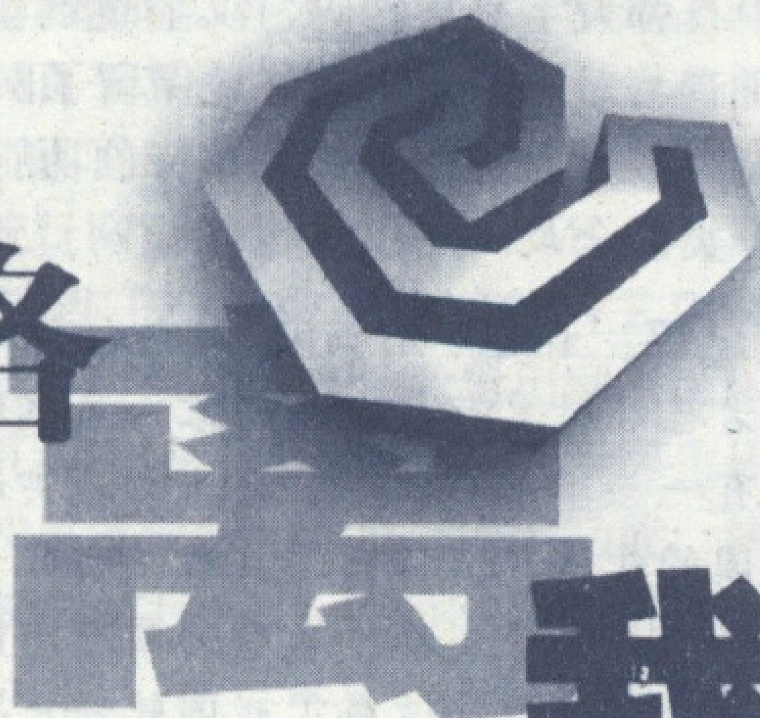
编辑导语

年初，本刊记者曾就网站的生存状况进行过报导，向读者介绍了10家类型不同、经营理念不同，其商业模式面临市场考验的网站。一年下来，这些网站有的毫无起色，有的改弦易帜，有的发展壮大，正所谓大浪淘沙，优胜劣汰。中国互联网，在这一年的晦风涩雨里仍然缓慢而不可阻挡地渗入到人们的生活之中。

网络是什么？我们不禁会问。

越来越多的人认识到，网络是一个载体和工具，但是，它真正起到了载体和工具的作用了么？前段时间被火热炒作的肤浅的网络生存试验，是否真能体现人的生存对于网络的依赖程度？网络对普通老百姓的生活到底有多大影响？如果我们有朝一日完全与网络隔绝了，我们的生活会不会暂时瘫痪？

本期的专题将试图向您解答这一切。





网络离我们有多远？

本刊编辑部

我们组织了一次讨论会。讨论的题目是“实话实说：网络离我们有多远”，主持人是外形酷似漫画人物丁丁的生铁同志——

主持人生铁：注意，我们讨论的是普通老百姓能从网上得到什么。老网虫，尤其是骨灰级网虫就不要发言了，除非你们讲的是别人的故事。

记者风林火山：范围，讨论的范围，头儿——

主持人生铁：一切，和生活有关系的一切。对了，最好不要谈网上购物，这个谈得太多了。

网友随便侃侃：我们楼里开电梯的大妈都知道可以在网上买醋换酱油，不过一楼电梯间外面就有小卖部，大妈说她还不至于走不动那两步路。

编辑水孩儿：在网上买书和影碟很合算，通常都可以打折，还节省交通费用。

网友可可：网上订花也不错，可以看到花的图样，比电话订花心里头有谱。

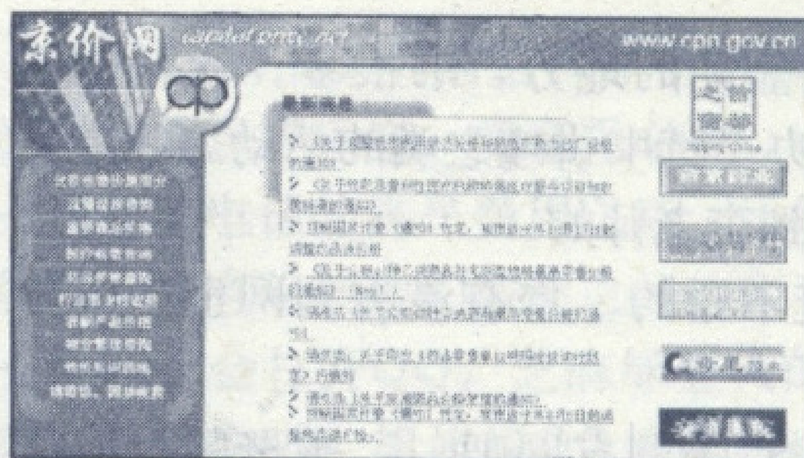
主持人生铁：我们今天不谈网上购物。我就先抛砖引玉一下，讲讲我邻居的真实故事吧。

生铁的故事：寻找公正

我邻居家有个远房亲戚，在当地有诉讼纠纷。他挺想打赢官司的，觉得当地法院不公平，就跑到北京来找我的邻居想门路。我邻居是个老实巴交的知识分子，没什么门路给他，就劝他亲戚上网，说网上可能有提供法律帮助的地方。他亲戚不会上网，我邻居家有电脑，教他怎么上网搜索浏览。那人到网上一查，真找到一个中国法律资源网（www.lawbase.com.cn ）的地方，法律业务、法律知识、法律软件、法制论坛、法规查询、律师律所等栏目都特别清楚，提供了许多信息。这位亲戚还发现好多检察院、法院的网页，还有公安部门的网页，他甚至还可以网上检举揭发。在查询了许多法规，并且在论坛里泡了些时间后，这位亲戚越发相信自己没有错，通过网友的介绍找到一位愿意承担他官司的律师，终于通过合法的正当途径打赢了这场官司。



我邻居本来不大相信政府上网工程的，后来就开始注意官方网站，发现很多有用的信息，比如物价网站（www.cpn.org.cn ）。不过，相当多的政府网站还在走形式，只有一个宣传性的页面，更新缓慢，缺乏实质内容，无法从中得到实用可用的信息。有些网站的内容是很完善的，例如水信息网（http://www.hwcc.com.cn/），但是对普通百姓的可利用度又不高。这些网站的在线帮助功能普遍不完善，寻求帮助的信件往往石沉大海。

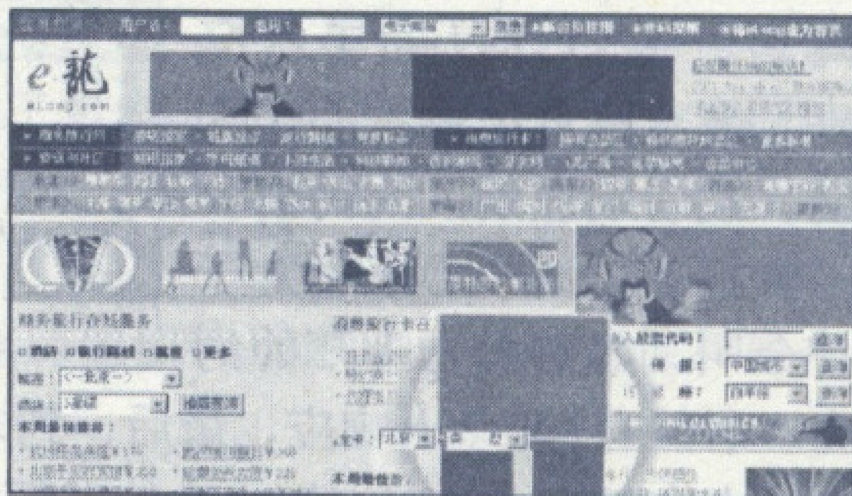


看来，网上信息咨询方面虽然有进步，但在线办公的功能还远远没有实现。由此我还想到，整个国民素质还是普遍偏低，我们整天说信息时代信息时代，没有人教会群众真正认识到信息财富的巨大潜力。对信息占有和利用没有真正的认识，又何谈在线服务的完善？

生铁越说越激动，打开了在场诸人的话匣子，大家七嘴八舌，纷纷表示自己身旁绝不缺少网络故事。可可首先抢到了生铁手中代表发言权的铜戒尺。

可可的故事：好书加咖啡

生铁看问题不要那么偏激么！起码网络可以让我们足不出门得到很多信息，这个大家都没意见吧？我个人最喜欢去e龙网（www.elong.com），那里吃喝玩乐无所不包，想找个酒吧和朋友聊聊，或者找场音乐会咱高雅一把，都可以在那里得到信息，还可以订票订餐馆的座位。其它城市里有什么好玩的也都可以在e龙查到。不过我要讲的故事里可没我多少事，我只是小小的配角了一下，不过客串得非常重要，甚至可以说，没有我的客串就没有这个故事。



我要说的故事主人公是我中学的数学李老师。在我中学毕业后不久就听说他辞职了，他一直有开餐厅的梦想，做了教师是命运的失误。总之我再看见他的时候他已经在餐饮业打了一个转，做过川菜、粤菜、上海菜和湖北菜，李老师觉得大众家常菜都不是他的专长，而且他毕竟是读书人，要文化气氛。于是就决定开酒吧了，并且把自己的酒吧定义为书吧。李老师的书吧开在北京院校比较集中

的地区，挺明亮豁朗的地方，书很多，饮料也便宜，隔三岔五还办个读书讲座之类的活动。我就是在这个书吧里遇到李老师的。

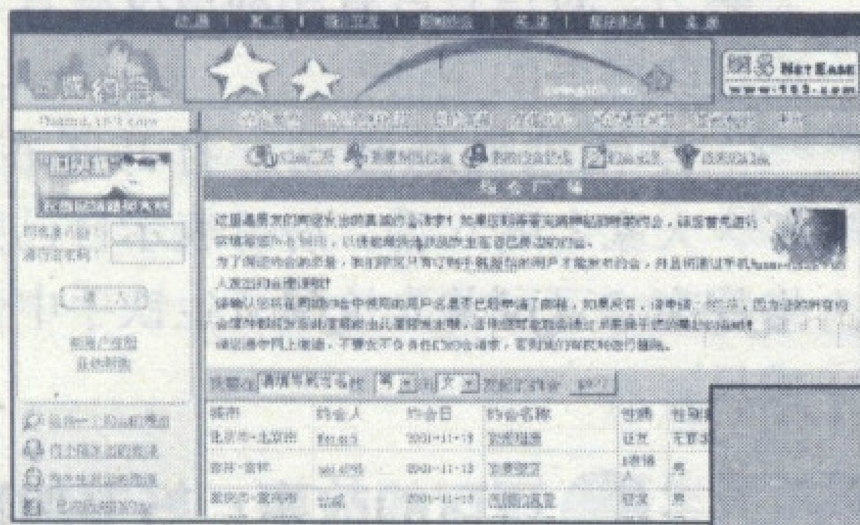
"这地方挺不错的，您有没有到网上去宣传一下？"我问。

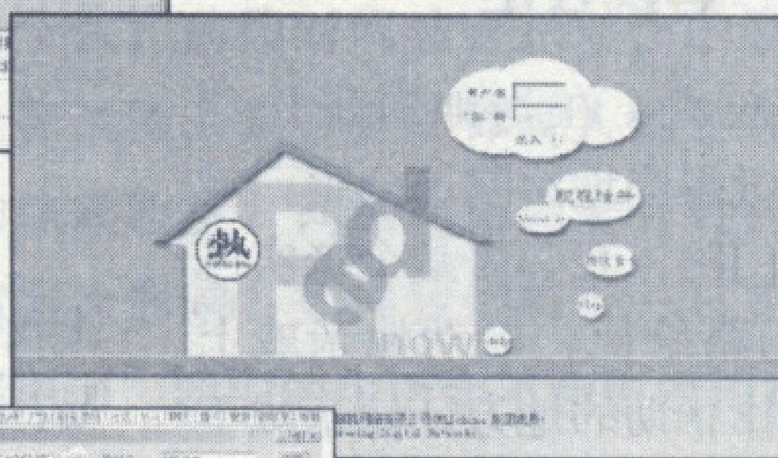
"还没有，我隔壁有网吧。"李老师对网络有点畏惧，"网上宣传有效果吗？"

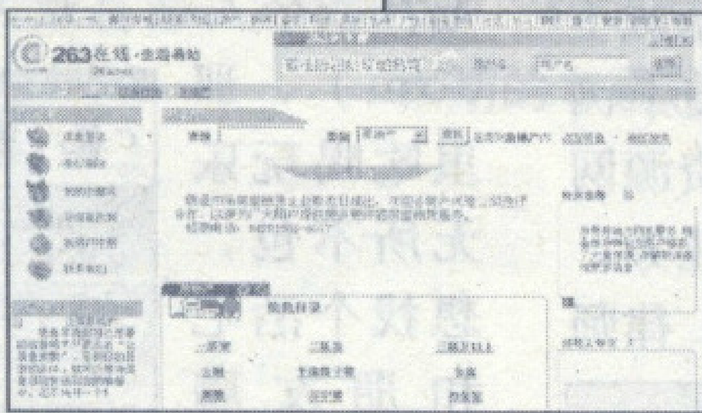
我就把e龙网的地址给了老师，再三叮嘱他要去那里看看。等我出了两个月差回来的时候，书吧的收款台上已经有e龙卡特约用户的标志。

"你在e龙网上可以查到我的书吧了，"李老师说，很高兴，"但是我在网上找到了更有趣的宣传方式。我找到同好了。"

李老师从不去网上的社区和聊天室，他根本不会发帖子和在线聊天，也没有那样空闲的时间。通过e龙来书吧作客的人不少，其中一位就向李老师推荐"同城约会"（www.163.com）。李老师居然真的在那里找到了同样对图书和咖啡感兴趣的人。"同城约会"操作非常简单，只要注册一个网名，填写自己的手机号码，就可以自己制定一个约会，或者响应别人的约会。老师抱着尝试的心态制定了一个叫"好书加咖啡"的约会，居然有100多人响应，最后，到老师书吧里聚会的人有20多人，差点把小小的书吧挤破。







"这是个非常大的城市，人和人之间总是匆匆擦肩而过，彼此的关系其实非常冷漠。"李老师说，给我端上一杯浓香的咖啡，"幸好有网络，让生活圈子从不接触的陌生人可以相识。"

"据说网上交友骗子很多。"我提醒他。

"事实上，我和那些朋友的主要的交往都在网下。"他微笑，"绝大部分人是真诚的。你要相信这一点。"

"我去过一些交友网站，说话夸夸其谈华而不实的人不少，骗子也遇到过。"

"这种人网下也有啊，你在什么时候都要明辨是非。这个与网络无关。"李老师说。

"那您现在一定经常上网了？"

"我才学会收发E-mail，"老师有点腼腆，"不过网络真的很有用。"

这时候，外出调查的Carol回来了，打断了可可越来越有富感情的发言。脾气急躁的Carol还来不及脱下大衣，就迫切要求发言。

Carol的故事：房子和孩子

我刚刚看了房子回来，房主在热网上发布的消息非常真实。大家知道现在租房子有多难，而中介公司欺诈的行为又非常多。许多网站都提供免费发布出租和求租房屋信息的服务，让房主和房客可以甩开中介，直接进行交易。我有两次租房的经历，都是直接在网上找的房源，这次也是。但是过程很辛苦，得一家一家网站找，因为网上的中介和过期信息很多，要得到一手合适的租房信息就必须多看，还要连续几天地看。

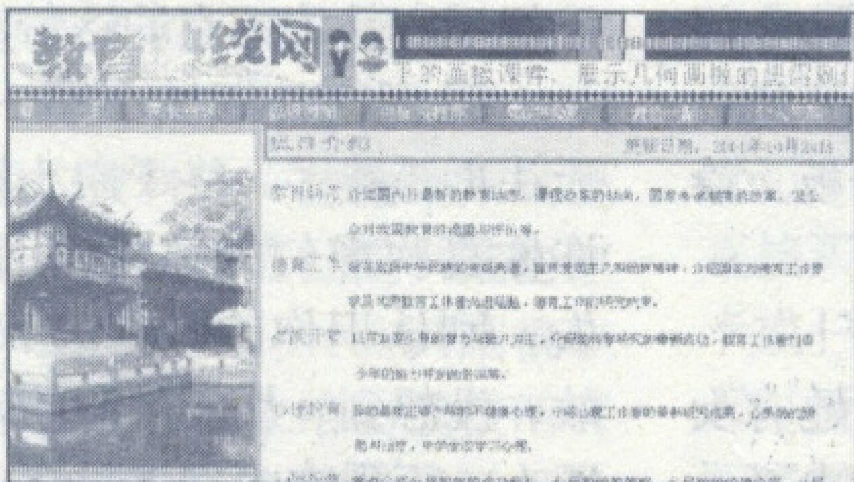
这几天，我把网上凡沾房字的网站都找了一遍，重点跟踪了几家：搜房（www.soufun.com/）、热网（www.rednow.com）、房屋网（www.fangwu.com.cn/）、263跳蚤市场（flea.263.net/realestate/house1.htm）。房主一般填写房屋信息很详细：房屋具体地址、使用面积大小、楼层、房屋内部设施、对房客的具体要求、租金、联系方式、房主姓名全都有。中介的房源信息往往就很模糊笼统，租金往往也是不可思议的低，这些都是它用来招揽租户的手段，它最后能提供的房子和网上的描述往往相差万里。

原来263房屋租赁不错，但是现在那里充斥了中介，有些中介还冒充租户寻找房源。信息台也来凑热闹，其实信息台所能提供的房源非常有限，甚至还没有我知道的多。物业公司往往是变相的中介，我也不是很信任。

从网上找到房主信息后，我还得一个房主一个房主打电话落实他房子的情况，然后约时间去看，最后签订租房合同付款。好在关于怎么租房，怎样制定租房合同等等事项，房屋网站上都有介绍，可以照本宣科。

我还得说说孩子的事情。大家别搞错，不是我的孩子，是我姨妈的孩子，我的表妹。我姨妈在贵州老家，那儿的教育条件自然没有北京好，所以

我表妹就想到北京来学习。她要学英文。我没时间替表妹打听北京英文学校的事情，也说不清楚，就叫她去网站上看，比如新浪的教育频道（edu.sina.com.cn），中国教育信息网（www.chedu.com）、教育热线网（www.znf.y365.com），启迪网（www.chinaed.com）。网上说得比较详细。我表妹是去网吧上的网，她选择了启迪网，通过启迪网报名参加了一个英语学习班，过几天就来北京。所以我这里赶着给她租房子。启迪网推荐得比较全面。





网上教育信息非常多，而且集中，比较及时实用。各种考证培训的消息，还有高考的录取名单都在网上发布，表妹还想过来上一个网校。我有个阿姨的孩子在清华大学的网上大学已经读了一年书，说是网校，还是要有集中授课的时间，而且现在网络大学的毕业文凭被不被社会承认还是问题。

我表妹还到好几家招聘网站比如无忧工作网（www.51job.com）、中国招聘求职网（www.528.com.cn）、中国人力资源网（www.hr.com.cn）投递了简历，想在北京勤工俭学。还真的有几家公司给了她回复，叫她面试。所以她对来北京以后的生活充满信心。不过，就和房屋信息一样，对各家公司的情况要仔细甄别，看清楚它的背景和要求，网络的虚假招聘信息和虚假房源一样是存在的。很少上网的表妹现在迷上了网络，原来一直以为上网就是聊天玩游戏的姨妈也彻底改变了她的观点。

水孩儿的故事：往昔如金

网络聊天要看具体情况，像我有许多天南海北的朋友，大家平时不可能聚在一起，但是通过网络好像时刻见面，大家的感情都很好。

我有个姐姐却不喜欢网络聊天，总觉得网络提供的人际交流太虚幻，在她看来网上聊天不但浪费时间而且浪费精力。姐姐在单位的电脑上网，她的朋友小马逼她在机子上装QQ。小马不但是她儿时的邻居，还是她初中、高中六年的同学，掐指算来到今天他们已有了十几年的朋友感情了。

小马南下深圳前给我那个姐姐装了QQ，姐姐当初还有点不乐意，觉毫无必要。小马给她计算了一通长途电话的高昂费用以后，姐姐就屈服了。千里路程没有阻挡她们彼此之间的联系，因为两个人一上网都会打开QQ，芝麻绿豆大的事情也会拿出来讲给对方听。姐姐说QQ使她和小马从来没有距离感。

小马是个非常热心的人，她大学的班级在中国人网（http://www.chinaren.com/）上拥有校友录，她是那儿的常客。有一天她突发奇想，建立了高中的校友录，等了几天，除了姐姐却没人响应。失望之中，她只好主动通知了还有联系的同学，催促大家上网，还一个一个解释校友录的好处。这样，她的校友录才热闹了起来，大家相互转告，慢慢地居然聚集了20多位老同学在那里。大家重温学生时代的种种趣事，讲述现实生活中的各种故事，还把自己近期的照片贴在了上面。大家分享彼此的喜怒悲欢，感到特别美好。只可惜，去了国外的同学却一个也没有。

直到有一天，校友录中突然多出了一个国外同学的名字，大家惊喜之余，向他询问是如何知道的。他说纯属偶然，他只是到国内的站点转了转，看到有校友录并发现那些著名网站的校友录之间可以相互查询，便试了一下，原本没报什么希望，谁知竟真的找到了多年以前的同学。看了看大家的帖子，他发帖写道："这么多年了，原来你们还是没有变。"

这帖子让那姐姐特别感动，网络让世界变小了。

随便侃侃的故事：关于网恋

小军是我大学时的一个室友，为人含蓄，不善言谈。大学生是思维敏捷，反映热烈的一群人，总喜欢就很多话题谈出自己的看法。我们宿舍就是这样，无论是国际的还是国内的，也不管是政治的还是社会的，只要有事情发生，宿舍里就绝不会冷清。每一次热烈的讨论，小军都是躲在角落里目不转睛地盯着窗外，不过也偶有一些神来之笔，以他特有的那种慢条斯理的方式讲出几句点睛之语。

也许是由于不爱说话的缘故吧，到了大四的时候，同屋的人都找到了自己的另一半，只有小军还是孤零零的一个人，好在他喜欢游戏，因此孤单的时间大都消磨在计算机上了。

在游戏方面，我和他可谓志同道合，有无数的冒险历程都是两个人共同度过的。游戏使我从一个侧面领教了他的聪明与机智，因为倘若游戏世界是真实的，小军已经无数次成为我的救命恩人了。

大学毕业后，我们分在两地，坐在一起游戏的机会少了，不过在一些网络游戏中，他仍然是我最好的拍档。直到前些天，终于有人将我的这个好拍档抢走了。记得那是一个晴天，我的心情不错，刚登陆到游戏当中，便看到小军在游戏公告板上给我的留言。

留言很短，只有五个字——我要结婚了!

结婚？真的还是假的？我从未听说过她有女朋友呀？无数的问题致使我急忙拨通了他的电话。

在我连珠炮似的一大堆问题之后，又听到了他那种懒洋洋的回答："不是真的结婚呀，我们只是在游戏里好，我连她是男是女都不知道呢，不过我倒是好像有点喜欢她的……"



"神经病，什么'好像有点'，肯定是讨了个男人当老婆。"不过我仔细一想，无论如何这都是我认识他这几年来所听说的唯一一个"喜欢的人"。于是，对他们两个以后的发展也格外关注起来。

两天之后，我和其它一些游戏中的师兄弟"出席"了他们的婚礼，新娘子名字古怪，叫"死不了"，性格外向，极善言谈。没聊两句，便和我推心置腹了，不过我们的话题还多是集中在他们两个人之间的故事上。

原来，他们相识在这个网络游戏里。一个偶然的机会，小军将她从恶霸的包围中救出，自己身负重伤，差一点命赴黄泉，作为报答她决定以身相许。但小军当时没有同意，直到他们在一起又经历了一段风雨之后，小军才同意了和她结婚。在她眼里，小军并不是一个不爱说话的大男孩，而是一个敢说敢做的男子汉。

与她聊得正欢，谁知忽有仇家杀到，"我挡，小军快跑……"我牺牲了，不过好在小军的婚礼还算圆满。

以后的日子，我很是识趣，不再打扰这对神仙眷侣，只是默默地注视着游戏中、论坛里由他们共同留下的点点痕迹，不时的还能收到一些小军的来信，了解到一些他们的详细近况。看来，随着时间的推移、交往的加深，他们之间的感情越来越稳定了。

大约半年以后，他们之间出现了问题，原因是她要求见小军，而小军没有答应。我了解小军，他怕见她，因为他已动情，他生怕见面后会破坏自己好不容易才拥有的这份感情。

见面的日期被小军一拖再拖，但那个女孩已无法再等待了，终于向小军发出了最后通牒："也许你喜欢虚幻的感情，而我不能永远陪你虚幻下去，刚认识你的时候，我爱你那种敢说敢做的勇敢，没想到一切都是假的，没想到你的勇敢只是在网上，而现实中你连见我一面的勇气都没有，我看到了你的另一面，软弱但却是真实的一面。如果你再拒绝我，我们将永远不能相见，无论是在网上还是现实……"

"我答应你，下个星期我一定见你。"小军妥协了，因为她，同时也因为自己的情感而妥协了。

由于小军很少外出活动，因此对在哪里见面总是拿不定主意，只能通过他唯一熟悉的网络寻找适合他们初次见面的地方，他希望能够找到一个充满浪漫又略带温馨的天堂。可惜网上有关活动场所的介绍虽然不少，但大都是匆匆几笔或仅仅摆着一两张照片敷衍了事。最后，小军还是通过一个论坛，看到网友的评价而确定了一家名为"虚拟人家"的酒吧。于是，他在网上定了两个靠窗户的位置，因为他还是和在大学时一样喜欢盯着窗外，静静地听。另外，他还在网上订购了一对漂亮的耳环，本打算要求网站在特定时间将这份小礼物送到那家酒吧，让他的这次见面更浪漫些，但网络的服务还未能做到如此到位，这个计划也只好搁浅了。

时间过的很快，那一晚终于到了。

事后，我曾多次向小军询问那一天的情况，但他却总是笑而不答。好在，这之后我在网上看到了更多他们两个人的足迹。无论如何，我都坚信那一定是一个美好的夜晚，并祝福他们能够拥有更多的浪漫。

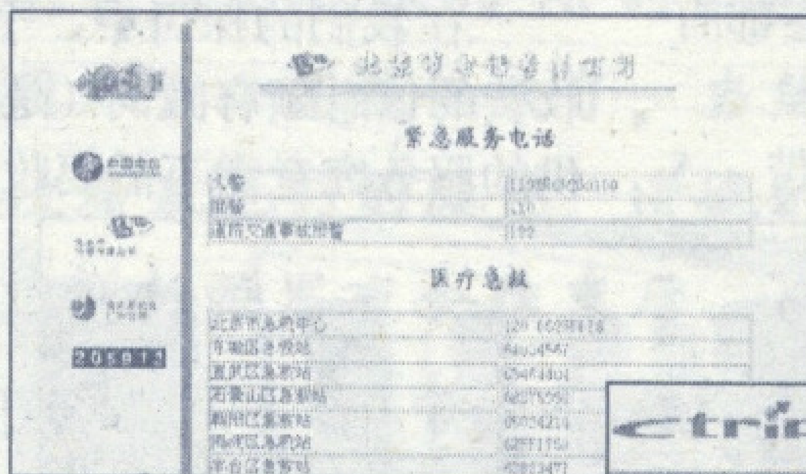
记者X－boy不知道什么时候到会议室的，他一直坐在角落里旁听，此刻忍不住也讲了一个故事。



X-boy的故事：健康第一

网络其实可以提供非常多的服务内容，和我们的生活最终密切相关的就是健康网站了。健康第一呀。不过要在网上找到好用的健康网站不容易。

那还是我才开始会上网的时候，有一次我同学出差，我到他家照顾他老父亲。晚上老人可能有点消化不良，有点舒服。我同学家有电脑，我就到网上看了看，想找点有用的资料。一些健康网站提供在线门诊，这种门诊是根据病人自己提供某些症状由医生提出门诊意见，我试了试，一些网站根本没有回答，一些网站根据普遍的现象给出模棱两可的诊断，有点像Word里的帮助。我只好看看网站内容里的保健常识，找不到什么能派上用处的知识，而且保健内容里的女性保健知识太多了，感到老年人有受歧视的嫌疑。好不容易找到一个导医指南的栏目，想看看住处附近有什么医院，不行的话我好送老人去看急诊。但是打开查询搜索，里面的内容寥寥无几，离我最近的一个医院在10公里以外。



我好不容易查到了一个急救站（www.bjyp.com/jjfw.htm）的电话，就把它写在手边的纸上，准备一感觉不行就打这个电话。那个晚上特别紧张，我把网上的医疗网站都看了个遍，感觉急救知识太少了，专业信息太多了，寻药导医很难找出头绪。如果能根据病症来做内容分类就比较容易查询，从这种病症的预防或者小常识介绍开始，然后讲述该病症的症状、可能引发的后果，介绍相关的病理知识，给出治疗病症应该去医院的哪个科室，哪个医院以及医生在治疗该病症方面有特长，还要有网上门诊预约，对应药物介绍以及急救方法，最好还要有夜间开门的药房地址。这样的信息介绍就会比较实用了。

幸好老人家一夜无大事，第二天一早我还是陪他去了医院。给他诊断的医生压根不相信健康网站有什么实际用处。

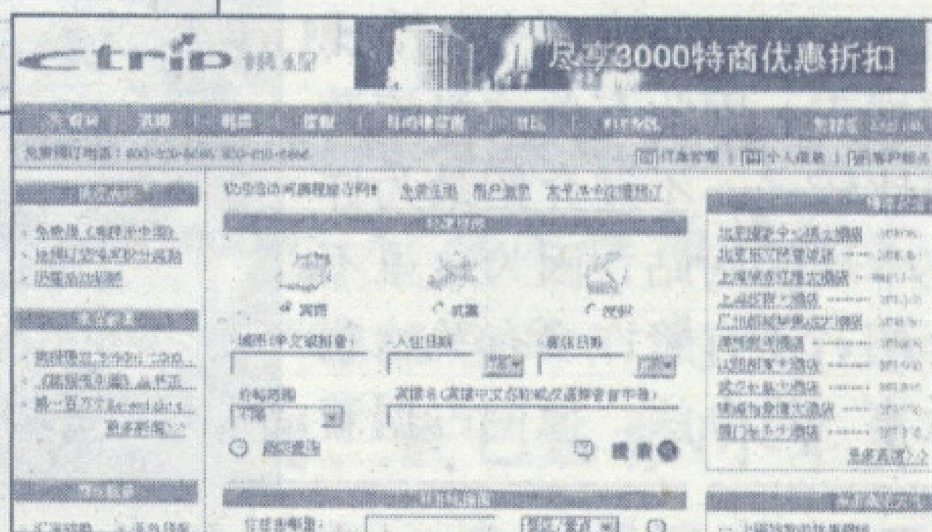
就在这场讨论结束不久，到大连去的司马平安回来了。他调查了通过网络出行的情况。

司马平安的故事：大连记行

专门的旅行网站不少，有的是大型网站设立的旅游频道，有的是旅行社自己办的网站，内容相差无几，大都是给出一些旅行线路的介绍和报价，一般都提供有飞机票的定购，可惜平安在比较之后发现网站提供的飞机票并不比旅行社开出的价格低，大多数还要略高一些。考虑到本次出行的经费问题，只好改坐火车了。

无奈的是，这些专门的旅游网站当中都没有火车票的预定。于是，平安只好另想它法，终于找到了北京铁路局的专门售票站点（www.036.com.cn），不看不知道，一看吓一跳。原来网上直接买票只能买12天以后的票，而且还必须得是龙卡或一卡通持卡消费者。再看看订票，哇，也要5天以后的票才有的定，取票在指定地点，比火车站距离我更远，看来网上订票比我自己去买也方便不了多少。

接下来该预定宾馆了，这方面倒是那些旅游网站的强项。每个网站都列有不同城市的无数宾馆，查询起来很方便，旅馆位置也说明的比较清楚，只是这些网站所提供的基本都是星级以上的宾馆，如果想找便宜的旅社，这里可就没有了。经过反复的比较，记者选择了一家由携程旅行网（www3.ctrip.com/index.asp）提供的酒店，因为这家酒店在协程网得到的评价较高，价格也还合理，具体的描述是这样的："位于中南路中段，南临著名的风景地-虎滩乐园，北靠东部商业中心——三八广场。酒店呈欧式古建筑外观，其'恐龙餐厅'等娱乐场所别具一格……"



值得一提的是，这家网站对每个宾馆都设有网友评级与网友评论的专栏，方便我找到更为可靠的消息，譬如大连的某家宾馆，从网站提供的照片来看倒是雄伟壮观，很具吸引力，可是再一看网友评论便真相大白了，网友说："所住的地方不是前面的大楼，而是后面的房子，因此环境不好，室内光线很暗。"到大连之后，我还特意找到了这家宾馆，实际情况与网友所说的相差无几。原本么，群众的眼睛总是更亮一些的。一切就绪，准备出发。

在火车上度过了一个难眠之夜，我终于见到了心仪已久的大连。这里不但有着在北京所能见到的高楼大厦，还有着我这样的"旱鸭子"一直向往的青山绿水。只是还有重要任务在身，因而只能把

风景暂放一旁，直接奔向了酒店。由于携程网提供有酒店地图服务，临走时打印了一份带在身上，因此很快便找到了我所预定的宾馆。

从外观和地图上来看，宾馆与携程网提供的讯息并无两样，一个巨大的恐龙雕像镶在宾馆的外墙。走进宾馆大堂，向前台小姐表明我已通过网络提前预订了，热情的服务员便马上拿出了一份携程网发给他们的订单，并要我在上面签字，表明我已确实入住。办完手续，我又向服务人员询问了一下他们与网站是如何合作的，他们向我表明当我在网站预定后的当天，携程网就会将我即将入住的情况传真给他们，他们也会马上回复是否有房，如果我取消了预定，网站也会马上将取消的消息通知他们。现在回想一下，我订房的时间是在半夜2点（这是我特意选的时间）当时协程网很快便给我发了酒店预定成功的消息，看来他们那里是24小时服务的。

呼，累了半天终于可以有时间看看大连都有些什么好玩的地方了。

出门找了个网吧，门口写着：“宽带，5兆”。可走进去才发现网速极慢。没办法，慢总比没有强。查了查那些旅游网站，可能是由于大连是我国北方一个比较有名的旅游城市，因此有关这里旅游景点的介绍也比较多。不过介绍最为详尽的还属大连本地的网站，因为这里不但有风景的介绍，还有着许多有关这些风景的传奇故事，没办法，他们占据着地理优势么。



根据网络提供的旅游路线方案，我顺利地游遍了所有著名的景点。美中不足的是，由于时间紧迫，因此对每个景点都只能走马观花的转了一圈，还有一些只是在车里远远地望了一眼。其实在大连的网站还提供有十佳导游的服务，试着打了一下页面上提供的联系电话，甜美的声音立刻从电话那边传来，只是苦于囊中羞涩，只好自己一个人干逛了。

大连的夜色很美，五光十色的霓虹灯衬托出了这个城市的繁华，也表明了这里的夜生活极为丰富，和北京一样，酒吧、迪吧的门前都排着长长的计程车队，只是有关这方面的消息在网上很难找到，为了安全起见，平安就不敢贸然闯进这些灯红酒绿的花花世界了。

两天的时间极为短暂。总的来看，我对这次网络出行还是满意的，只是网络终归是一种辅助手段，如果你是一个网络老手，相信很快便能找到自己所需的一切，而如果你是刚刚上网那就要费一番周折了，因为中国地大物博，很难有哪个网站能将所有的美丽都融会在一起。不过等到有了3G手机之后我相信我们一定可以享受到更为全面，贴切地旅行服务。

“实话实说”的故事结束了。也许其中有一些故事里你会找到自己的影子。你会说，没错没错，网络带给我生活带来了巨大的改变。但你还只是人群中有少数分子。网络要真正走入我们的生活，障碍还很多，比如简单说一条：中文输入法就不是人人都会的。互联网这整个一个虚拟的浮华世界，完全是建立在PC平台上的。“成也萧何，败也萧何”，价格昂贵，使用复杂的PC，阻碍的决不仅是社会上绝大多数人与网络沟通的道路，更是拖延其向权威化、秩序化发展的严重阻力。哪一天我们才能做到信息的垂手可得，就象电视机一样简单？这问题决不是依靠网络自身的力量可以解决的。

在我们的探讨中，个别同志还对近期E-mail收费的信息颇有微词（是谁就不点名了）。网站提供的服务究竟需不需要收费？为什么人们收看有线电视、拨打电话的时候可以心安理得地付费，为什么网上的服务就应该是免费的呢？服务不完善是我们的借口，也是网友们抵制网站提供有偿服务的重要理由，我们怎么解决这一问题？

或者我们不去思索这些琐碎的问题吧。简单设想一下，如果有一天整个世界都没有了电和自来水，人类会不会陷入短暂的恐慌？我相信是会的。或者说，如果有一天我们没有了汽车和飞机，我们会不会觉得生活受到了很大的困扰？有时我们真不知道，科技的发展对于人类是一种进步还是一种桎梏。但是我们所知道的是，起码现在没有网络，我们可以活得很好。

但是你拦不住网络的步伐。总有一天，网络会彻底融入我们的生活，象水和电一样，成为生活中不可或缺的东西，很难说我们是不是由此变得更脆弱了，我们中的一些人，一些传统服务行业的专家和商人们，认识到自己对这个行业的精通，已经变得没有价值了，因为网络慢慢吞噬了他们的所有客户。如果不出家门就可以完成生命中的一切事情——包括婚姻和葬礼，我们又何必穿上衣服，踏出家门一步呢？

编辑导语

Windows XP中文版于2001年11月9日在北京奥林匹克中心体育馆隆重发布。Windows XP在带给我激动心情的同时，也让我有些沮丧，我想肯定会有很多人同我一样面临再一次抉择，主要是该操作系统推荐配置是PⅡ 300、128MB内存、1.5GB的硬盘空间。据一位测试过Windows XP的朋友说，PⅡ 500运行Windows XP还比较流畅。虽然大家现在购买的计算机配置绝大多数能够满足Windows XP的需求，但还有很大一部分早期的计算机用户势必不能体验了。当然，也可以想像，升级的浪潮会再一次席卷他们的腰包。遗憾的是，其中也会出现我的身影。

上午新闻发布会结束后，我留下来在5个展区内体验了一把Windows XP，但由于展会的某些限制而未能尽兴。不过，微软随后会寄给我们测试样品，我们将对其进行稳定性极限测试，读者不久就能看到关于Windows XP稳定性的详细文章。体验完之后领了一件微软Windows XP的纪念品，是一个上面印着"Windows XP"的风筝。这倒不错，我已经有N个年头没放过风筝了，不知还会不会放。傍晚时分，我拿着风筝好不容易找到一块既无大树又没电线的地方（是在通惠河边），在几次三番之后，"Windows XP"终于飞上天空，可一股疼痛却从左手传来，低头一看，原来大拇指被线轴磨了一个大水泡，而且刚才不小心又被挤破了。哎，真疼，不单是我的手指，还有我的钱包。



李红警
lgc@popsoft.com.cn

版本：2.2.1
性质：共享
平台：Windows 95 OSR2/98/Me/NT4.0/2000/XP
下载：http://www.techsmith.com/download/CamtasiaF.exe
大小：7540kB

极品屏幕动画录制软件——Camtasia Recorder

上海 周克勤

说起屏幕动画录制软件，想必大家最熟悉的就是HyperCam了。今天要给大家介绍的Camtasia Recorder也是一款十分优秀的屏幕动画录制软件，虽然名声没有HyperCam那么响，但是在功能上绝对更胜一筹。除了能够更加完美地实现HyperCam几乎所有的功能外，还有许多十分实用、有创意的特有功能。通过对Camtasia Recorder以及其他一些同类软件的比较试用，可以毫不夸张地说，Camtasia Recorder绝对是目前屏幕动画录制软件中的极品。

Camtasia Recorder的应用领域

作为一款功能非常强大而且简单易用的屏幕动画录制软件，Camtasia Recorder可被应用在以下方面：

* 制作教学演示动画课件，并能配有语音讲解
* 进行实时网上直播和网络会议
* 录制他人对电脑的所有操作，起到检测作用
* 将一些只能在网上播放而不能下载的流媒体视频文件录制并保存到本地硬盘上
* 录制下某些CAD工具的整个仿真过程

初识Camtasia

Camtasia由TechSmith公司制作，目前的最新版本为2.2.1。我们可从其公司网站www.techsmith.com或是国内外各大软件站点进行下载。执行下载的安装文件后按提示即可顺利完成安装，其中有一步会让用户选择是否安装支持实时直播的驱动和是否支持RealMedia和Windows Meida媒体文件编码的插件（如图1），建议全部选中，

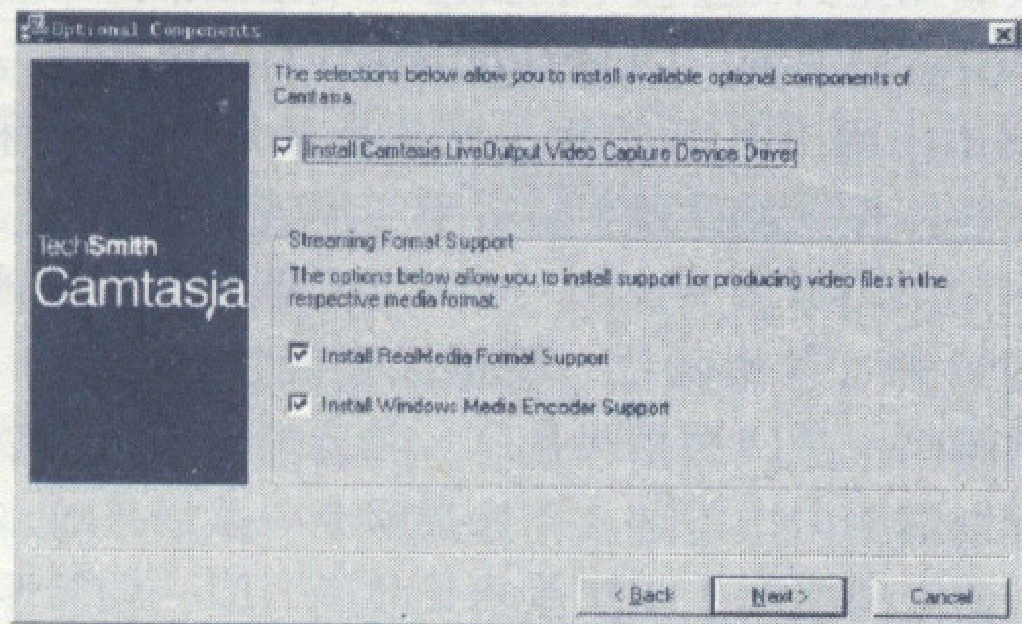


图 1

其作用会在后文中谈到。安装后，从程序组菜单可以看到Camtasia实际上是一个套装软件，其中包含了Camtasia Player、Camtasia Producer和Camtasia Recorder共3个组件，所以说整个安装文件比较大。其中Camtasia Player是一个简易的视频播放器，可用来播放所录制的AVI视频文件；Camtasia Producer是一个进行视频编辑与合成的软件，可用于对所录制的视频文件作一定剪辑、在多段视频动画之间添加过渡效果等操作；而Camtasia Recorder就是这里要向大家介绍的重点，它是一个功能极为强大的屏幕动画录制软件。

快速上手

由于Camtasia Recorder是一个试用期为30天的共享软件，所以运行后会提示用户是输入注册码还是进行试用，如果你没有正确的注册码就点击“取消”按钮进入吧，Camtasia Recorder的界面如图2所示。在无特殊需求的情况下，我们只需3步

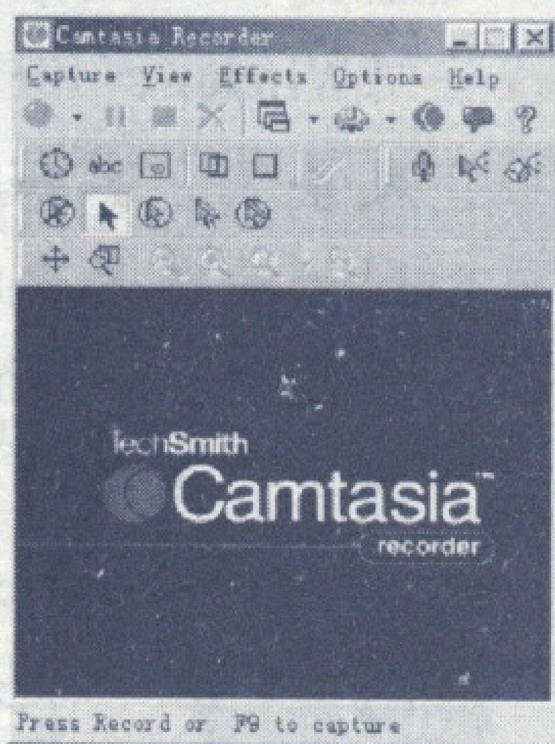


图 2

就可迅速录制好一段屏幕动画。

1. 选择录制区域

在“File”菜单的“Input”子菜单中，可以看到Camtasia Recorder中给我们提供了4种录制区域的选择方案，分别为录制全屏、录制窗口、录制区域和录制固定区域。若是采用录制窗口，则在开始录制前会出现矩形框来让用户选择所要录制的窗口，不但能选择录制整个窗口中的内容，而且还能

选择录制整个窗口中部分窗体中的内容（如菜单栏、工具条、状态栏、主操作界面等）。另外，录制区域和录制固定区域的差别在于：前者会在开始录制前让用户用拖拽鼠标的方式来选择所需录制区域，后者可事先通过像素值来定义录制区域的位置和大小，以后会直接录制这个特定区域中的内容。我们可根据不同的录制需求，在上述4种录制区域方式中选择一种合适的。

2. 开始录制

接下来，我们只需按下开始录制的快捷键即可。Camtasia Recorder中默认的开始录制快捷键为F9，当然我们可自行更改。在录制面积较大的区域时，我们一般都是先将Camtasia Recorder最小化后再使用快捷键开始录制。当然，在不遮挡掉录制区域的前提下，我们也能将Camtasia Recorder的界面保留在屏幕上，因为Camtasia Recorder在录制时会实时地在其主界面中显示出已录制的帧数、时间、每秒帧速率、音量大小等信息（如图3），所以能让我们很好地了解到当前的录制情况。

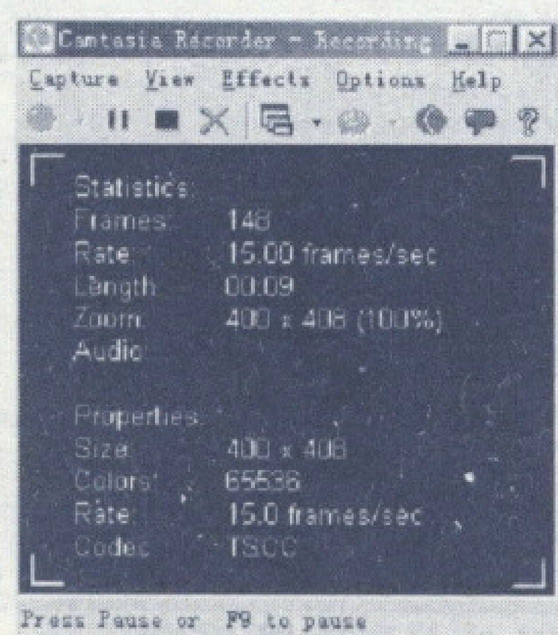


图 3

3. 完成录制

按下默认的F10键即可停止录制，并会弹出对话框来让用户输入所录制视频文件的文件名并选择保存路径。当然，我们也能将Camtasia Recorder按照事先设置的文件名和保存路径自动进行保存，具体的方法会在后文中谈及。保存后Camtasia Recorder会自动调用其自带的播放器来播放这段视频动画。

通过上面简单的3个步骤，我们就已成功地录制完了一段屏幕动画，是不是体会到了Camtasia Recorder在操作上的便捷性？不过其简单快捷的操作方式后面，还有着许多强大、实用的高级功能，灵活使用可以使我们录制出更为生动、精彩的屏幕动画。下面，就对Camtasia Recorder中的这些高级功能和相关设置作一番详细的介绍。

进阶使用及设置

Camtasia Recorder中几乎所有的功能及设置都可以在工具栏中找到相应的按钮。除了基本工具栏外，还有注释工具栏、声音工具栏、鼠标工具栏和缩放及跟踪摄录工具栏，若是没有看到这些工具栏，只需选中“View”菜单中的相应命令即可将其显示出来。各个工具栏的分布如图4所示，其上各个按钮的作用在下文中详述。

1. 设置视频参数及保存方式

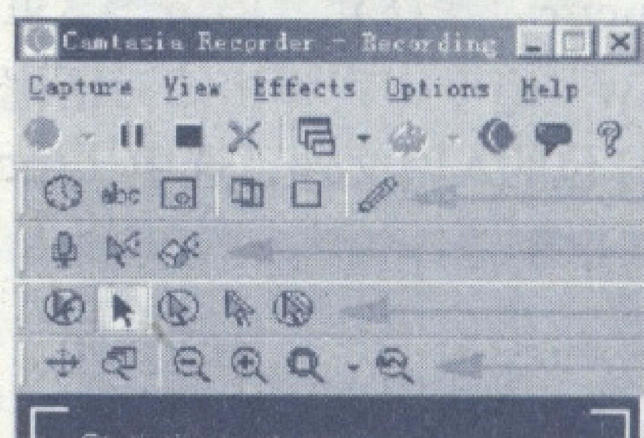


图 4

既然Camtasia Recorder专门用来录制屏幕动画，那么就有必要先对其生成的视频文件的一些参数和保存方式作一番说明。选择“Options”菜单中的“Preferences”命令，在弹出的参数对话框中选择“AVI”选项卡（如图5）。在这里可以看

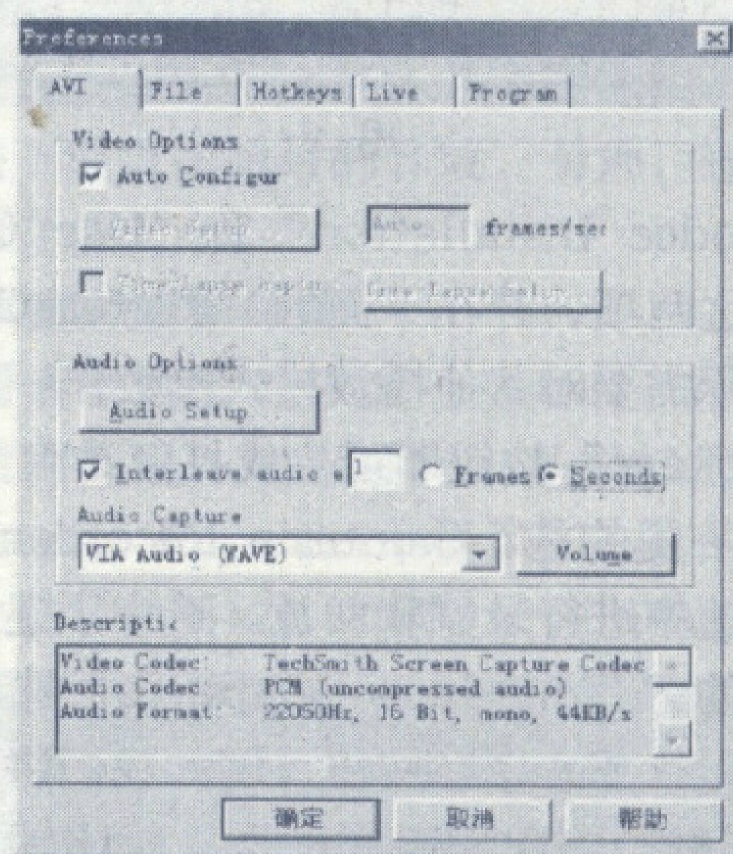


图 5

到，Camtastia Recorder在默认情况下是根据录制区域的大小对录制时的帧速率进行自动设置，采用的压缩方式为TSCC（Techsimth Screen Capture Codec），生成的是AVI格式的视频文件。当然我们也可以不选中“Auto Configure”项来自定义帧速率和采用其他多种压缩方式。

TSCC是Techsmith公司自己开发的一种视频编码解码器，制作出的视频文件质量高、文件大小合适，所以推荐大家使用。其他没有安装过Camtasia Recorder的用户只要到www.techsmith.com上下载并安装播放器Camtasia

Player或是TSCC编码解码器即可播放采用TSCC压缩方式录制的动画文件。另外，我们还可以将所录制的动画文件、播放器和TSCC编码解码器打包成一个后缀名为exe文件，然后分发给其他用户，任何用户双击后就能直接进行播放。制作打包动画文件需要用到视频编辑与合成软件Camtasia Producer，这里我们仅来看一看如何用其制作打包动画文件。在Camtasia Recorder的"Options"菜单中选择"Camtasia Producer"可直接调出Camtasia Producer，选择其"File"菜单中的"Pack and Show"命令，在弹出的对话框（如图6）中指定所需打包的AVI文件，选中"Include

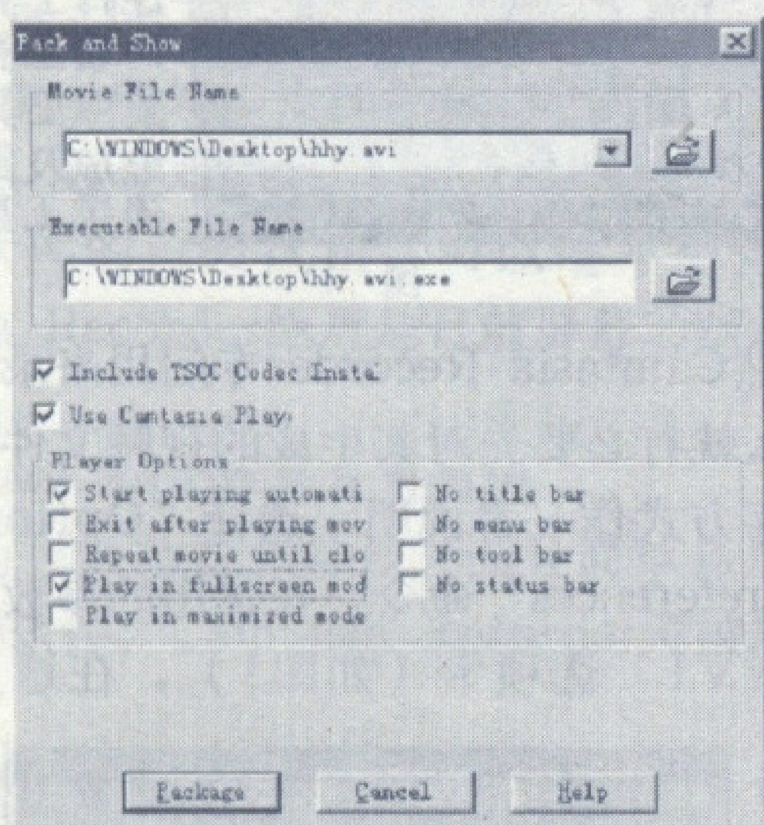


图 6

TSCC Codec Installation"和"Use Camtasia Player"这两项，并在下面的"Player Options"下根据实际需要对其他播放模式参数作一番设置，点击"Package"按钮即可生成打包动画文件。

值得一提的是，Camtasia Recorder还能支持以不同帧速率进行录制和回放。选中上述"AVI"选项卡中的"Time-lapse Capture"选项，点击"Time-lapse Setup"按钮，例如我们将录制速度设为每秒5帧、将回放速度设为每秒10帧，那么所录制的动画在播放时看起来就像以两倍速的快进速度进行播放。但需注意的是，采用不同录制和回放速率时，声音不能被录制下来。

在参数对话框中的"File"选项卡中，我们可以设定录制完的视频文件保存方式，共有3种可供选择：①录制完后提示用户输入文件名和选择保存路径；②采用固定的文件名，再次录制时会覆盖掉原先的文件；③采用递增序列文件名，用于保存多个文件，另外还能定制默认的保存路径。

Camtasia中默认的保存文件格式为AVI，但是我们只要在安装时选中了支持RealNetwork和Windows Media Encoder插件，就能通过Camtasia Producer直接将AVI文件输出为目前在网上十分流行的ASF、RM或是WMV格式，十分方便。

2. 添加各种注释信息

为了能够使演示动画制作者更为清晰方便地阐明所要表达的意思并且使录制出的动画更具个性化特色，Camtasia Recorder中提供了丰富的用于添加注释信息的工具。通过使用注释工具栏中的各个按钮，我们可以方便地在所录制的屏幕动画中添加包括时间、日期、标题、水印、高亮边框等各种注释信息。只要在开始录制前使注释信息的对应按钮处于按下状态，那么指定的注释信息就会被添加到所生成的动画文件中。

对于上述这些注释信息，我们还能方便地设置其显示样式。选择"Effects"菜单中的"Settings"命令，在弹出的效果设置对话框中选择"Annotation"选项卡（如图7），我们能够设

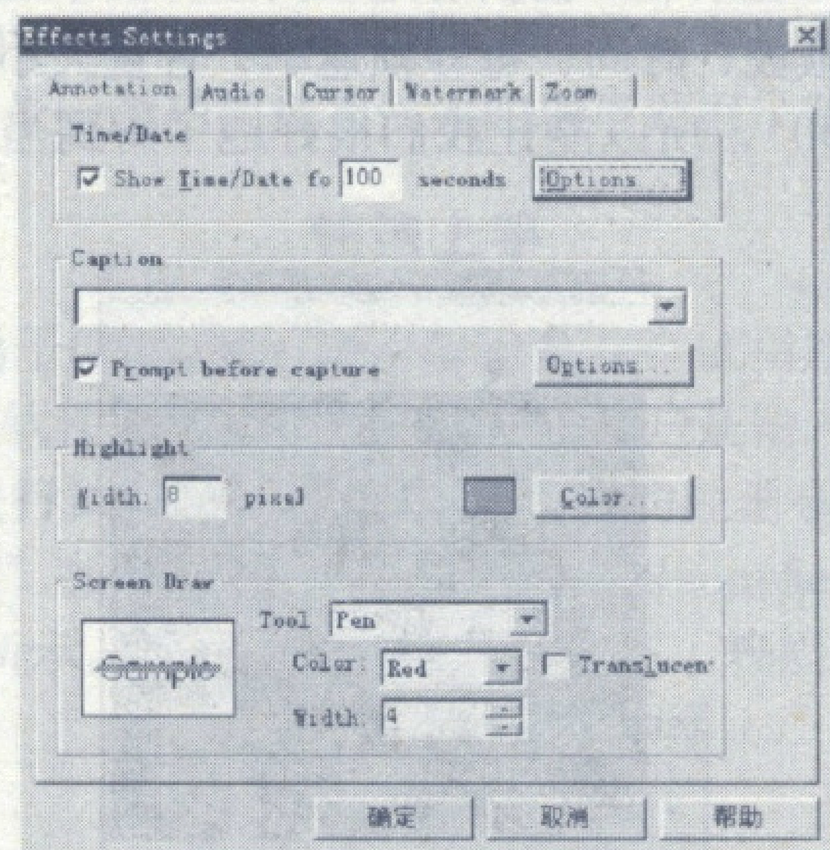


图 7

定从开始录制算起的显示时长以及设定标题。点击旁边各自对应的"Options"按钮后，在弹出的对话框中还能对时间、日期和标题进行包括字体、样式、颜色、位置、是否采用透明背景等在内的各种设置；对于高亮边框，我们可以设置其宽度及颜色。

为了表明演示动画制作者的身份以及保护版权，在演示动画中添加一个合适的水印十分有必要。在效果设置对话框中的"Watermark"选项卡中，我们可以设置在动画文件中加入水印的样式，不但能载入外部BMP、GIF和JPG格式的图像作为水印，而且还有有关位置、大小以及各种丰富的显示效果参数可供设置。

除了上述4种注释信息外，利用注释工具栏的最后一个按钮还能在录制区域内进行实时绘图用以标注出重点。不过我们一般都使用快捷键来开启这

个功能，快捷键的设定会在后文中谈及。这个功能只有在开始录制后才能使用，绘图时鼠标会变成铅笔型（如图8）。在上述的“Annotation”选项卡

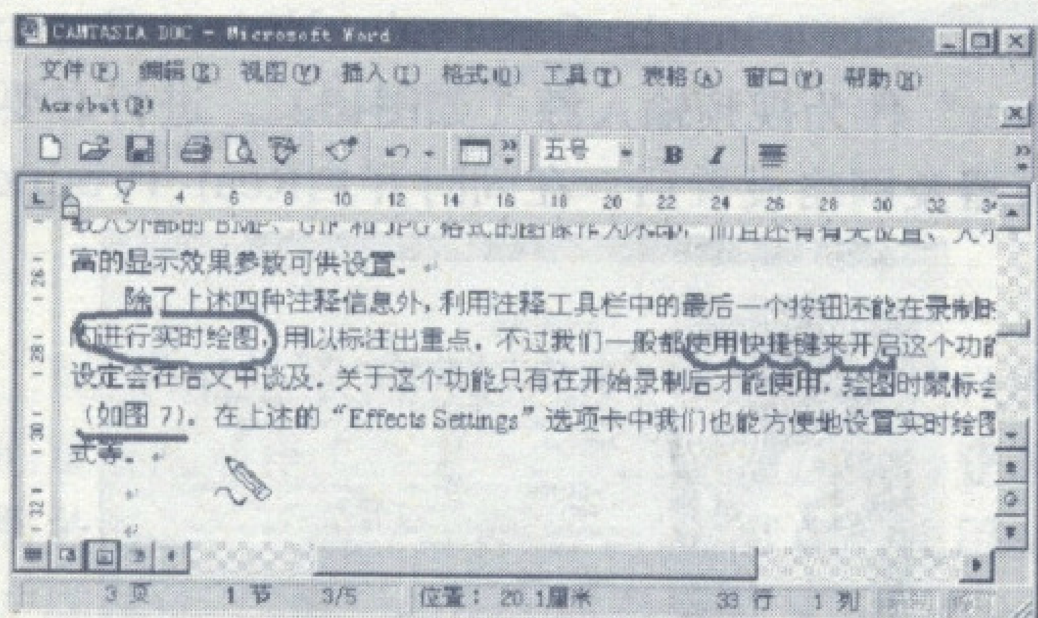


图 8

中我们也能方便地设置实时绘图的颜色、样式等。

特别吸引用户的是，点击“View”菜单中“ScreenPad”命令后可以调出布景面板（如图9），其中包含着许多诸如箭头框、对话框、注释框等布景物件，我们在录制前将其拖拽到录制场景中，并可在其中输入作为注释说明用的文本（如图10）。而且，我们还能根据自己的需要随时修改、

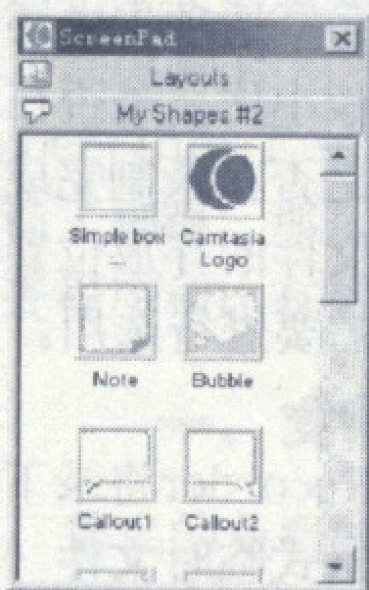


图 9

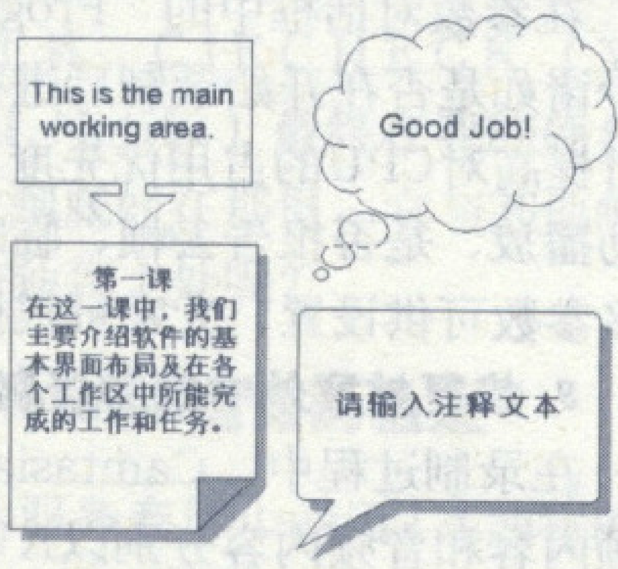


图 10

新增布景物件，并可将多个布景物件组成一个布景样板（Layout）保存起来，以后可一次调入。虽说HyperCam中也有用于注释的布景物件功能，但和Camtasia Recorder相比真是小巫见大巫了。

3. 录制声音及音效

在录制屏幕动画，特别是在录制作为教学演示课件的动画时，若是同时录下讲解者的语音说明以及鼠标、键盘的操作音效，这样就能使观看者更易于理解动画中所演示的内容。在录制前按下声音工具栏中的第一个按钮就可录制下从麦克风输入的音频内容。另外，在“AVI”选项卡中的“Audio Options”下点击“Audio Setup”按钮后可选择音频内容的保存格式（如图11），用户可以了解到各种格式的采样率以及每秒钟所生成的文件大小。根据录制时周围环境的嘈杂程度以及麦克风质量的好坏，我们可以通过亲身试听后在音质和文件大小之间作一个权衡，选择一种合适的保存格式。另外，

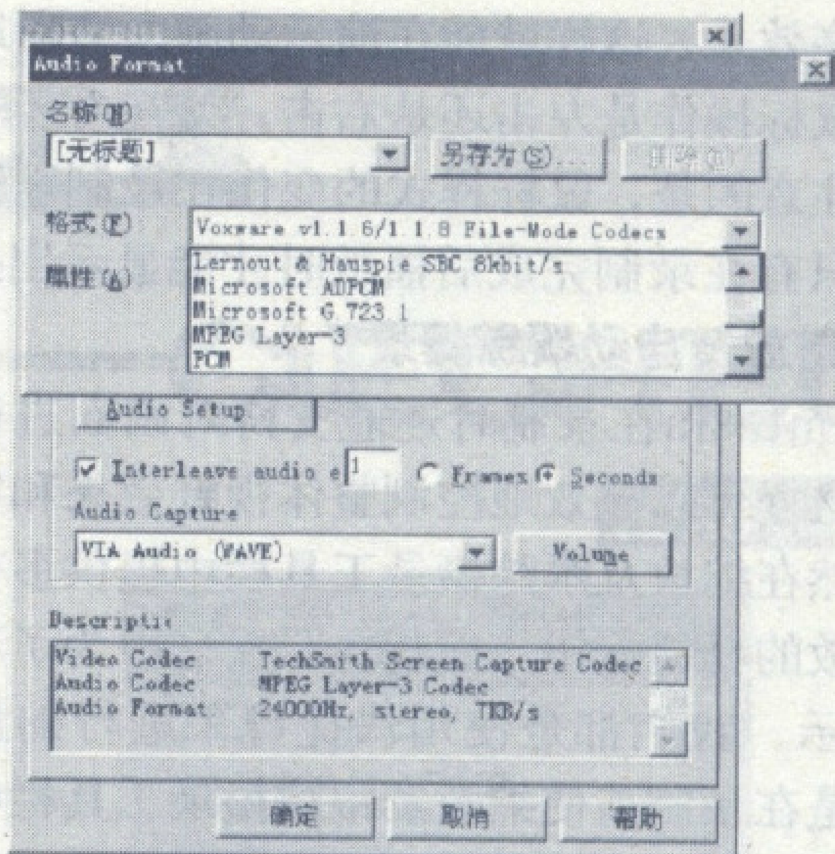


图 11

“Interleave audio”项建议选中，其后的数值设得越小则录制出含有声音的动画文件在播放时会越流畅，但文件大小会稍稍大一点，对于一般语音的讲解设为每秒1次即可。

除了录制下由麦克风输入的声音外，还能在动画中为点击鼠标和敲击键盘加入音效，这是一个非常不错的功能，它可以使观看者更加容易理解演示者的操作过程。在录制前，按下声音工具栏中的第二和第三个按钮即可启用这一功能。在效果设置对话框中的“Audio”选项卡中我们可以通过载入指定的WAV文件来分别自定义鼠标按下、鼠标释放以及按下键盘按键时的音效，另外，还能调节各种音效的音量大小。

4. 丰富的鼠标样式

观看者在观看教学演示动画时，注意力会集中在画面的哪里？毫无疑问，是鼠标的移动轨迹上。Camtasia Recorder中提供了丰富的鼠标样式和高亮效果（如图12），能使录制出的教学演示动



图 12

画更具吸引力。鼠标工具栏中从左至右的5个功能按钮其作用分别为：不显示鼠标、显示鼠标、高亮点击操作、高亮鼠标和同时高亮鼠标和点击操作。在效果设置对话框中的“Cursor”选项卡中，我们可以设定动画中鼠标的显示样式，既能保持默认样式，也能使用Camtasia Recorder中自带的4种不同样式，而且在系统Windows/Cursors目录中还有许多后缀名为“cur”的鼠标样式文件可供调用。在“Cursor”选项卡中还能设置高亮鼠标和高亮点击操作时的显示效果，如形状、大小、颜色、透明度等。笔者建议对右击操作和左击操作分别设置不

同的高亮效果，这样就能在演示动画中清晰地表明当前的鼠标操作是左击还是右击，使观看者一目了然。需注意的是，鼠标样式的变化在录制过程中看不到，只有在录制完成后播放时才能显示出来。

5. 缩放及自动跟踪摄录

Camtasia在录制时还能支持对画面进行实时缩放，这样可以有效地控制整体视野效果和突出重点。虽然在缩放及跟踪摄录工具栏中提供多个用于控制缩放的功能按钮，但在实际操作中为了不影响操作演示，我们都是使用快捷键来进行缩放。另外，若是在录制前使缩放及跟踪摄录工具栏中的第一个按钮处于按下状态，则在对非全屏区域进行录制时，若是鼠标移到了录制区域之外，这个录制区域会实时跟随鼠标移动，其录制效果就好像是用一个可视大小固定的摄像镜头跟踪鼠标的运动轨迹进行移动摄录。自动跟踪摄录的最大好处就在于能使用一个较小的画面区域录制鼠标在很大范围内的移动、操作过程，从而可以使生成的视频文件较小。

在效果设置对话框中的“Zoom”选项卡中能够分别设定缩放和自动跟踪摄录的快慢、开始录制时的缩放比例以及缩放平滑度等参数。

6. 自定义快捷键

为了不影响动画的录制过程，我们在录制时一般都使用快捷键来进行各种控制操作。在参数对话框中的“Hotkeys”选项卡中我们可以方便地自定义用于开始/暂停录制、停止录制和开启实时绘图功能的快捷键。点击“Advanced”按钮后，在弹出的对话框中还能自定义用于自动跟踪摄录、隐藏Camtasia Recorder界面、放大以及缩小功能的快捷键。自定义的快捷键不要与系统以及其他正在使用的软件快捷键相冲突，而且还要便于记忆。检查是否发生快捷键定义冲突的方法很简单：关闭并重新启动Camtasia Recorder，如果有冲突就会给出提示。

7. 进行网络视频直播

Camtasia Recorder不但能将所录制的动画保存在硬盘上，还能以软件方式来模仿摄像机和摄像头，结合诸如Real Producer、Windows Media Encoder等流媒体编码软件，可以直接实现网络流媒体输出、召开视频会议和网上直播等功能。首先要确保在安装时选择安装了Camtasia自带的用于实时直播的设备驱动，然后在参数对话框中的“Live”选项卡中设定直播时的帧速率，并在“File”菜单下“Output”子菜单中设定输出方式为“Live”，这样当我们开始录制后，就能将当前屏幕上的内容实时录制并传送出去。以Real Producer Plus 8.5为例，无论是在“Record From Media Device（从媒体设备录制）”还是“Live Boarcast（现场直播）”模式下，我们都可选用“TechSmith Camtasia Video Capture Driver”作为视频输入源（如图13）。进行必要的服务器及网络设置后，在同时开启Real Producer

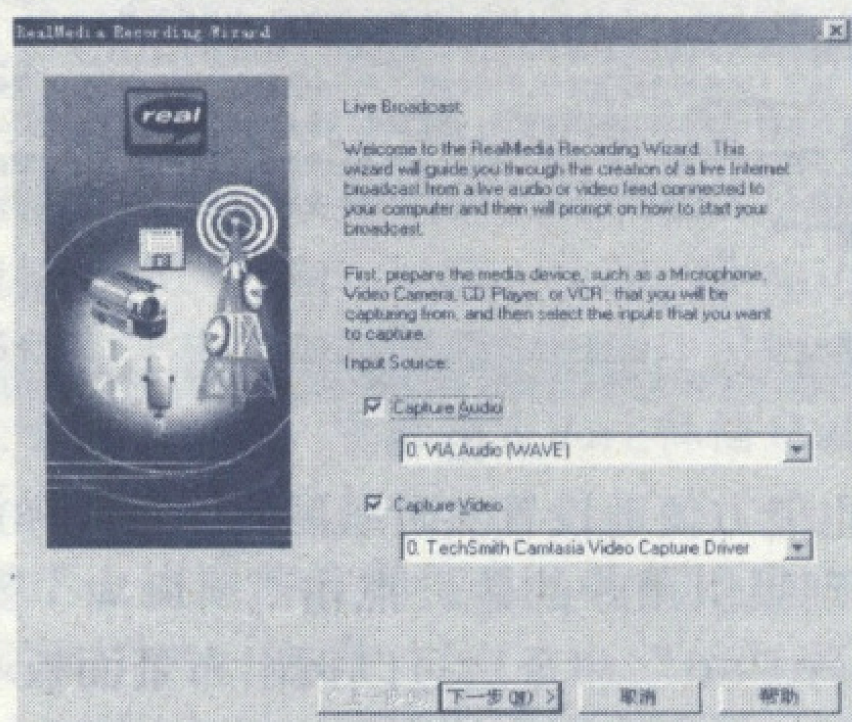


图 13

Plus和Camtasia Recorder的情况下，开始录制即可进行视频直播了。

8. 其他参数设置

在参数对话框中的“Program”选项卡中还有不少诸如是否在开始录制后进行最小化、是否在录制时提高对CPU的占用优先度、是否在录制完成后自动播放、是否报告丢帧、临时文件的存放位置等众多参数可供设置，大家可根据需要进行选用。

9. 恢复被意外中断的录制文件

在录制过程中，Camtasia Recorder将录下的视频内容和音频内容分别以AVI格式临时文件（可用*_capture*.avi 进行查找）和WAV格式临时文件（可用*_capture*.wav 进行查找）保存在指定的临时文件夹中，只有在用户停止录制后才将视频和音频临时文件合并、压缩成最终的AVI文件。由于实时动画录制是一个很耗系统资源的工作（特别是在录制区域较大、帧速率较高时），所以为了防止由于录制过程被意外中断而造成的损失，Camtasia套件中还提供了一个用于从临时文件中恢复出最终AVI文件的工具。这个恢复工具位于Camtasia安装目录下，文件名为Recovery.exe。使用很简单，选择临时文件后按“Recovery”按钮即可。

总结

通过上文中对Camtasia Recorder的详细介绍，大家应该可以体会到这是一个使用简单、但功能确实非常强大的屏幕录制软件，绝对是同类软件中的精品。这么好的工具赶快试用一下吧，绝对不会让你失望。

独特的邮件检查工具

——CIECHECK

河北 王桂香

随着Internet网络的普及，电子邮件已经成为我们重要的通讯工具之一。除了通过浏览器登录邮件服务器来使用电子邮件外，通常我们都使用邮件客户端软件（如Foxmail、Outlook Express、The bat!等）来完成多账户邮件的收发工作。但是，如果每次仅仅想查看一下有没有新邮件，都要登录服务器或启动你的邮件客户端软件来对所有的邮箱进行一一的检查，实在是有点麻烦。其实你完全不必这么辛苦，可以找个专用的邮件检查工具来替你打点这种琐事，你只管尽情地在网上冲浪，由它来时刻监视你所有的电子邮箱，一旦有E-mail到达它会立刻通知你，保证不会误你的事。笔者试用了许多邮件检查工具，CIECHECK（又名Cyber-Info E-mail Notify）最终在我的硬盘中站稳了脚跟，那么它到底好在那里，它与其他邮件检查程序相比有哪些独到之处呢？

一、支持Hotmail信箱的检查

著名的免费邮件服务商Hotmail以其独特的魅力和良好的服务，成为全球最成功的邮件服务商之一，而且在国内也不乏其铁杆用户。由于它不支持普通的POP3协议，所以一般的邮件检查程序就无能为力了。而CIECHECK除了可以检查POP3邮件服务器上的信件外，同样支持对Hotmail和Excite Inbox这类必须通过Web方式访问的邮件服务器的检查。

在CIECHECK中，Hotmail邮件服务器的设置与一般的POP3邮件服务器的设置一样。Hotmail虽然使用的是HTTP服务器，但仍然填在“pop3 Mail Server”栏目中（如图1所示）。如果检查Hotmail邮箱就要在CIECHECK的“pop3 Mail Server”栏目填入：mail.hotmail.com；而要检查Excite Inbox邮箱则要在“pop3 Mail Server”栏目填入：mail.excite.com。

还有点细节问题需要你注意，CIECHECK对非英语语种的Hotmail支持不是太好（尤其是中文Hotmail），申请Hotmail邮箱时，语言最好选择

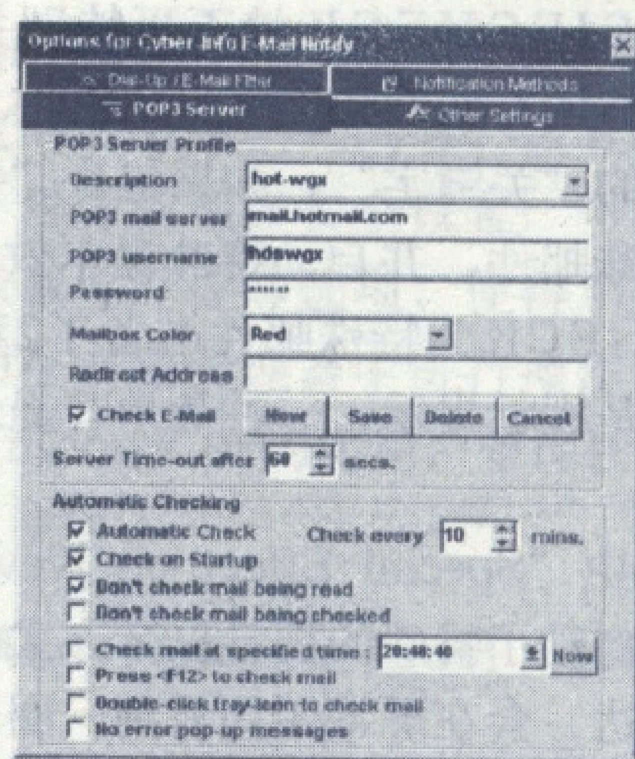


图 1

英语，然后在国家或地区列表中，随便选个地方，如加拿大等。

二、独特的通知方式

在CIECHECK中不但为用户预置了多种邮件到达时的提示方式，如声音提示、图标闪动、弹出窗口、启动屏保、更换壁纸、在任务栏上显示邮件信息等多种效果。而且为你提供了独具特色的特殊邮件到达时的特殊提示效果，以区别于一般邮件到达时的提示。

你可以在CIECHECK的设置窗口的“Notification Methods”选项卡的“Special Notification for Special Account”框架中（如图2所示），对特殊邮件及特殊提示效果进行设置。

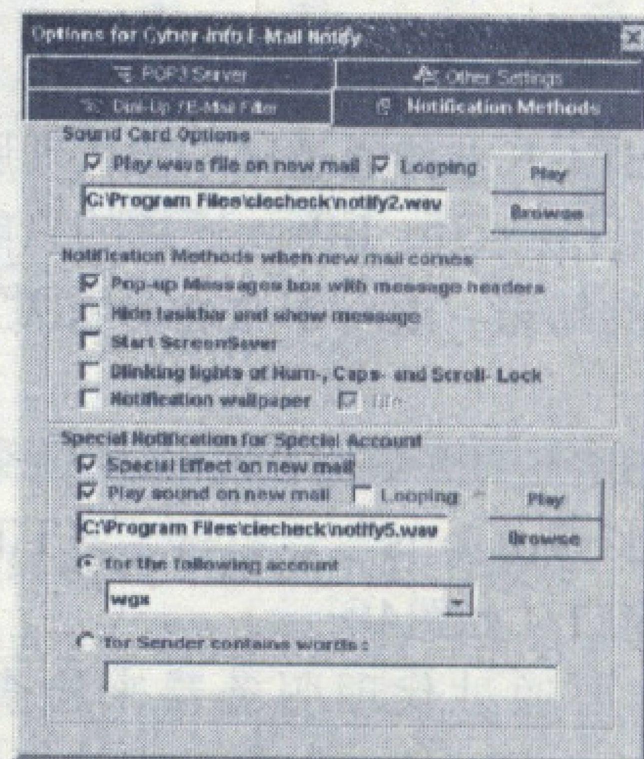


图 2

当你选中“For the Following Account”单

选按钮，特殊提示效果将作用于你所设定的某一邮件账户，具体账户从该单选按钮下面的邮件账户的下拉组合框中选定一个。以后，你指定的这个账户的所有邮件都作为特殊邮件，当该账户有新邮件到达时就启动特殊提示效果。

如果你选择“For Sender Contains Words:”，并在下面的文本框中填入“关键字”，那么CIECHECK就不再特别关注某一账户，而是检查所有新到邮件的寄信人信息中是否包含你所指定的“关键字”，如果包含“关键字”则被认为是特殊邮件，并启动特殊提示效果。

CIECHECK为特殊邮件准备了2种特殊提示效果，一种是视觉提示，一种是声音提示，他们可以同时使用。

当你选中“Special Effect on New Mail”复选框后，就启动了特殊的视觉提示方式。如果你的特殊邮件到达，会在屏幕四周看到一圈彩灯在不停地闪耀，非常醒目和新潮，这个效果将持续几秒钟（如图3所示）。

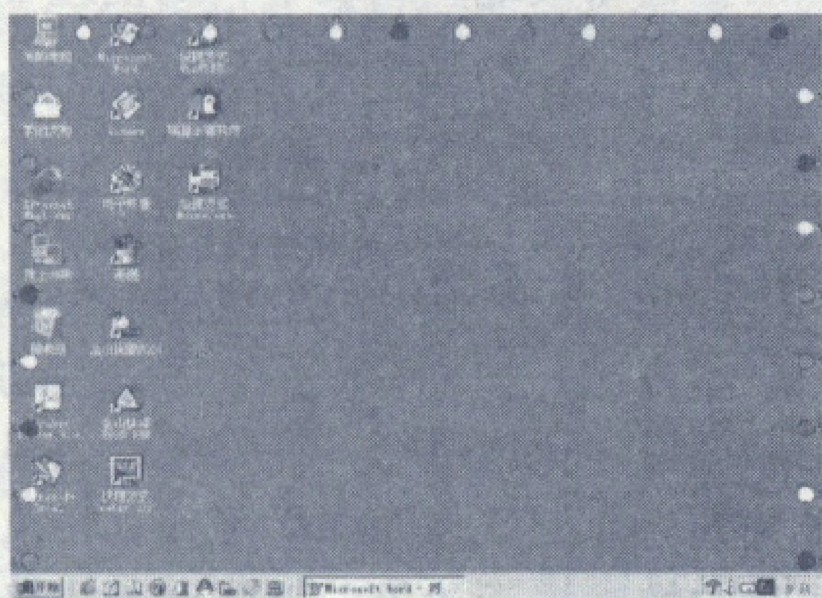


图 3

要为特殊的邮件设置一个不同于常规邮件的音效，就要选中“Play Wave File on New Mail”复选框，并在该复选框下边的文本框中输入你想听到的提示声音文件的完整路径。

三、支持代理服务器

CIECHECK支持通过HTTP代理服务器来检查像Hotmail和Excite Inbox这样的只能通过Web方式来使用的邮箱。这对于通过局域网上网的用户特别有用。

单击CIECHECK图标在快捷菜单中选择“WebMail Options”，打开“HTTP Proxy Settings”窗口（如图4所示）。

如果你要通过代理服务器来检查邮箱，在“HTTP Proxy Settings”框架中的相应栏目填入HTTP代理服务器的地址和端口；如果你的代理服务器需要校验，则要在相应的栏目填入用户名和密

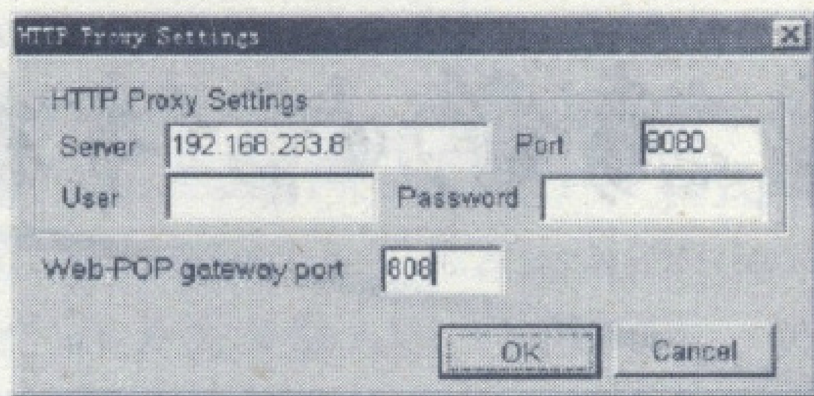


图 4

码。如果不使用代理服务器，让所有栏目保持空白即可。

特别注明：不能通过CIECHECK的代理服务器功能检查POP3协议的邮件。

在“HTTP Proxy Settings”窗口的最下面有一个“WEB-POP Gateware Port”栏目，它是CIECHECK为你提供的一个WEB-POP邮件网关，你的邮件客户端软件（如Eudora、Foxmail等）通过它就可以接收HTTP邮件服务器（如Hotmail和Excite Inbox）上的邮件了。

下面仍以Hotmail为列，介绍如何使你的邮件客户端工具通过WEB-POP邮件网关来接收邮件：

1. 在CIECHECK中添加一个账户，如abc@hotmail.com。

2. 在“Web-POP Gateway Port”中填入一个端口号。缺省值是110，如果其他程序也使用这个端口，可以改成其他空闲端口如：888。

3. 在你的邮件客户端的POP3服务器栏目填入：127.0.0.1；用户名填写：abc#hotmail；密码仍填登录密码即可。

四、实用的附加功能

CIECHECK为了对得起它要在系统托盘上占有一席之地的地位，还为我们提供了许多有用的附加工具。我们可以通过点击系统托盘上CIECHECK的图标，在弹出的快捷菜单中非常方便地使用。

你可以通过快捷菜单来完成显示系统信息、屏蔽系统热键、注销当前用户、关闭计算机、打开DOS窗口、隐藏桌面图标、隐藏工具栏、启动屏幕保护、调整屏幕分辨率、拨号上网、查看IP、局域网内发短消息等操作。

结束语

CIECHECK表现实在是太突出了，你想到的基本上它都做到了，难怪各大共享软件下载站不是给它标出5头牛就是画上5颗星星，赶紧去它的老家http://www.cyber-info.com/download.html下载一个试试吧，目前的最新版本为4.98，文件大小1758KB。

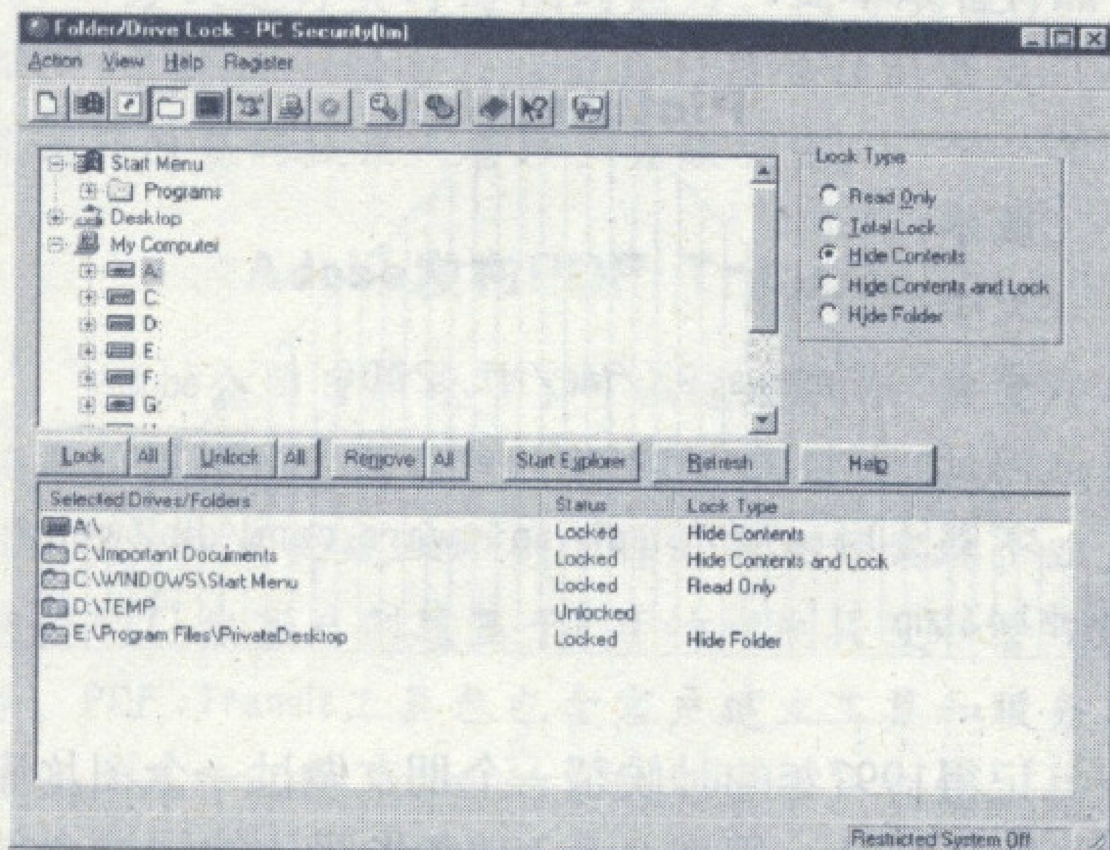


在瑟瑟秋风中我们即将进入新千年的第1个冬天。这一年是文化人永远都不会忘记的，原因是什么？是因为太多的不开心。不过不管怎样，我还是竭尽所能向大家介绍了很多相当有特色的软件。上一期软件新天地中我曾征求过大家的意见，收到了一些信件，下面把信件中大家感兴趣的一些软件介绍给你们。这段时间在网上也有很多重磅软件都发布了新的版本，文化人将会在本年度的最后一次版本升级中向大家介绍这些软件的升级情况。

PC Security

版本：4.52
大小：615kB
平台：Windows 9X/Me/NT/2000
网址：http://www.tropsoft.com
下载：http://www.tropsoft.com/pcsecurity.exe

如果你的电脑放在公共场合，比如寝室、办公室等，没有设置BIOS开机密码，又不希望别人看到你的私人资料，那就很有必要采取一定的安

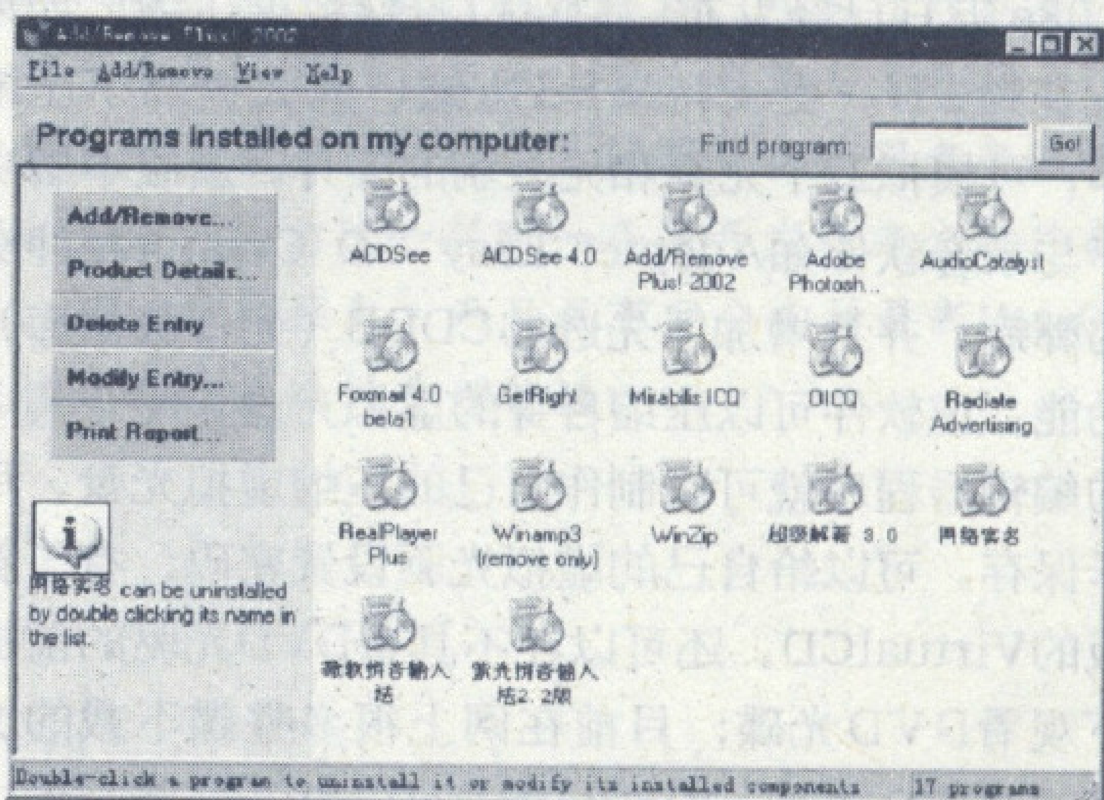


全措施。PC Security就是一款满足这类需要的系统安全控制软件，其功能强大，除了有关闭控制面板、显示器设置、拨号网络等功能外，还可锁住硬盘中任何目录下的文件。而且它还附有一个Lock System，功能类似于屏幕保护程序，在电脑闲置一段时间后会自动启动防护。可以锁定文件，设置文件锁定可以被打开，但是不能被修改或锁定的文件将不能打开；可以锁定网络断口，限制下载exe、zip或自定义限制下载文件的后缀名；侦测入侵者：该功能模块设置可以记录下当计算机利用PC Security锁定时，别人试图输入密码解除锁定的次数和密码内容，设置别人可以尝试的次数。资源管理器安全设置：可以完全或部分隐藏显示属性面板等选项，使得用户不能改变开始菜单和在资源管理器中进行操作等。该软件可以作为Windows 98的多用户管理软件，网吧管理中也可以使用。

Add/Remove Plus! 2002

版本：3.0
大小：564kB
平台：Windows 9X/Me/NT/2000
网址：http://www.aurelitec.com/index.htm
下载：http://wcarchive.cdrom.com/pub/bws/bws_41/arp2002e.exe

软件卸载一直是计算机使用中一个很重要的问题，但是很多新用户往往忽视了这个问题，使自己的系统最后面临的是系统崩溃。而令人百思不得其解的就是为什么Windows系统中的卸载程序那



么垃圾，微软的程序员就不知道改良一下呢？如果不是还有像Add/Remove这样的软件可以帮忙，我想以后大家使用计算机时都不要使软件好了。Add/Remove是一个可以帮助你管理控制面板中的新增/移除程序，除了可代替反安装软件外还会连同软件的清单移除，另外也可以清除已无效的软

件清单。其它功能还包含可以编辑新增/移除程序里的软件清单，如改名、更换软件所在目录或加入新的软件清单；支持拖曳释放功能，只需将软件的反安装程序捷径拖曳到新的软件清单释放，即可完成新软件清单等。

VirtualCD

版本：3.08e

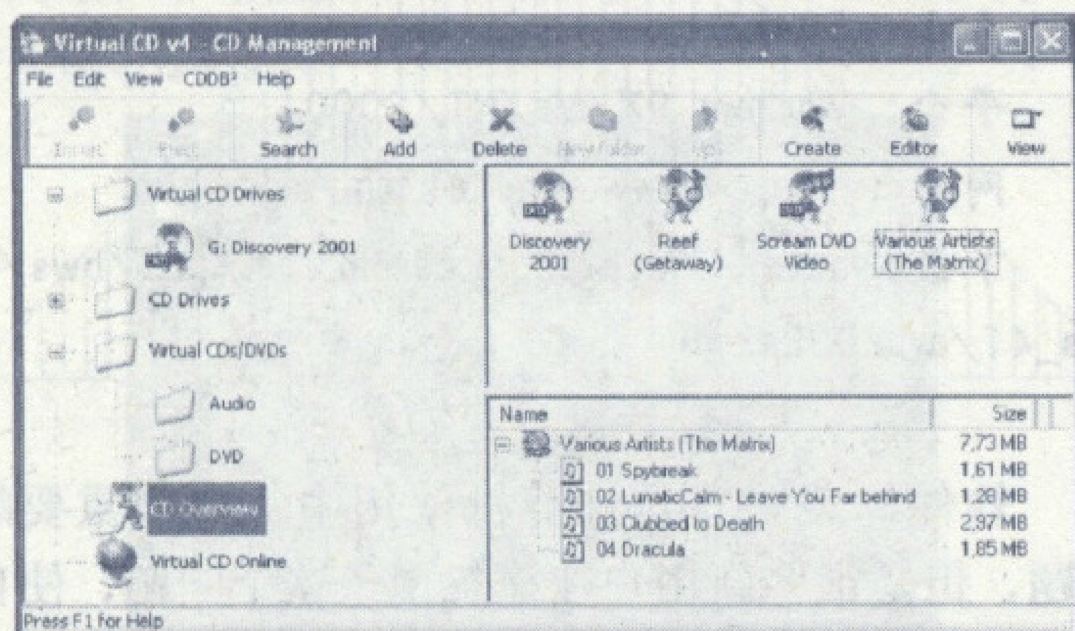
大小：7.1MB

平台：Win9X/Me/NT/2000

网址：http://www.virtualcd-online.com/

下载：http://www.hh-zfrk.de/download/vcdd308e.exe

近来硬件价格越来越低了，128MB的条子已经降到了70元，连刻录机都降到500元了，但是光驱的价格一直没有什么变化。不过还好，有了



VirtualCD，我已经3年没换过光驱了。VirtualCD 3.08e近日已经发布，它可以支持数据压缩，如果是音频CD，更支持MP3压缩，大大提高了压缩率，可模拟22个光驱和无限制的碟片。新版本解决了与录音软件如Adaptec Easy CD Creator相冲突的弊病，并且增加了先进的CDDB（光盘数据库）功能。该软件可以压缩自身的虚拟光盘，配合其中的编辑器程序就可以制作自己的压缩虚拟光盘，用于保存。可以给自己的虚拟光驱设置密码；有了新版的VirtualCD，还可以在不具备DVD光驱的前提下观看DVD光碟；目前在网上很多整碟下载的文件都是ISO文件，VirtualCD可以打开这些文件，并且可把它们转换成别的文件格式。

Awave

版本：8.0

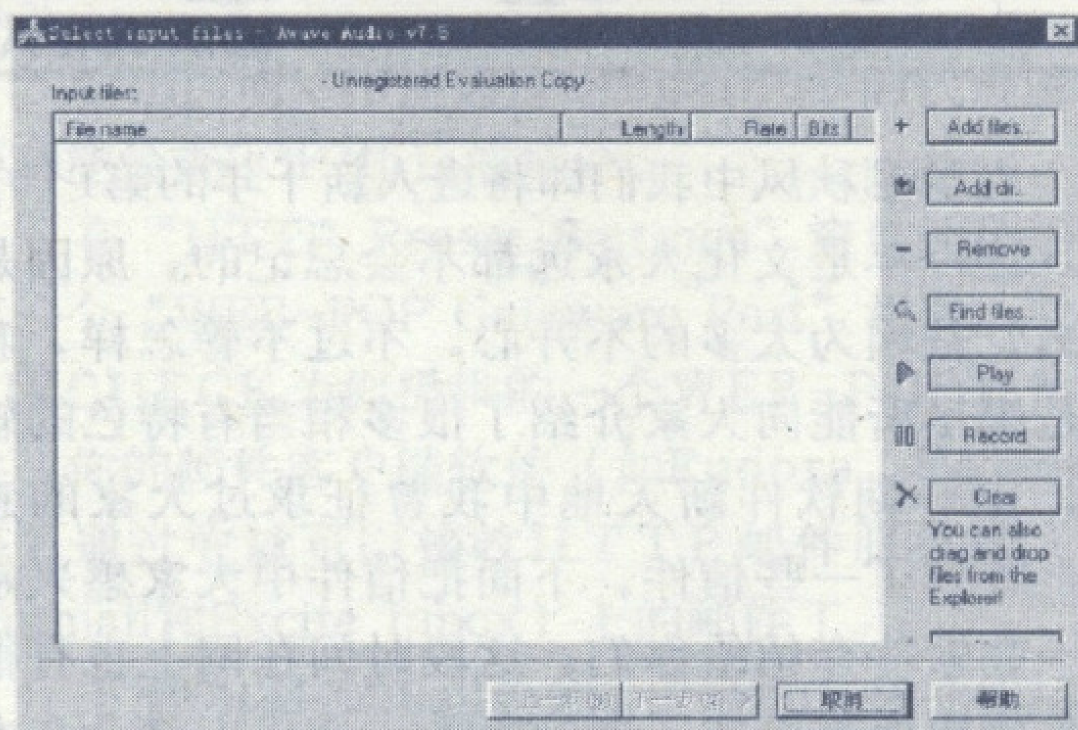
大小：690kB

平台：Windows 9X/Me/NT/2000

网址：http://hem.passagen.se/fmj/awframe.html

下载：http://fileforum.betanews.com/downloads/windows/Audio/Editing/awaud75.zip

前段时间有个用多操作系统的朋友来找我帮忙，让我帮他解决关于多平台的多媒体文件的制作转换问题。我在网上找了许久之后，找到了



Awave。它是用于聆听不同平台音频文件的最好工具之一。你可以在各种方式下使用它：可以作为不同音频文件格式转换器，同时其中包含了一个音频编辑器，可以在其中进行准专业级的音频编辑工作，以便去除音频文件中的杂音；音频播放器集成在软件之中，歌曲制作完毕后可以直接播放且占用系统资源极少，音质也相当不错；还包含了作为一个通用波表合成器格式的转换器和编辑器。Awave可以读取几乎所有的音频格式文件，同时也可以输出大部分流行的音频格式文件。这样，我们就可以在Windows下制作歌曲并转换成各种操作系统可识别的文件格式，让我们在任何工作状态下都有音乐享受。

Picture2Web

版本：1.4.3

大小：737kB

平台：Windows 9X/Me/NT/2000

网址：http://virdi-software.com/index.html

下载：http://virdi-software.com/pic2web/p2web143.zip

记得1997年的时候帮一个朋友做过一个图片库的网站，那时一周把一个7万多张图片的网站全部手工制作出来，等到完成时我们3个参与者真的快累吐血了。现在的图片网站越来越多了，在此，我向这些站长们介绍一款新的软件， **（下转31页）**



微软发布数据分析器软件

微软于近日正式发布了其Office办公套装软件的最新组件：数据分析器。该产品采用直观的图形化方式为商业用户提供了商业数据的分析处理，能使Office中的其它组件和微软的其他产品，如SQL Server 2000具备强大的数据分析能力。微软发言人称，数据分析器将成为Office家族中的重要成员，因为它向各种数据分析人员和管理人员提供了一种简单易行的数据图形化分析工具。一个像数据分析器这样的程序，可以帮助用户快速地分析出纷繁数据资料背后隐藏的各种商机，帮助他们更好地做出决策。

Windows Messenger 4.5 发布

日前，微软发布了其最新版的即时通讯软件Windows Messenger 4.5，现在用户可从国内外各大软件站点进行下载。Windows Messenger 4.5是针对Windows XP用户的，而Windows 98/Me/NT/2000的只能使用与之相类似的MSN Messenger。Windows Messenger 4.5不仅提供了以文本、语音和PC-to-Phone方式进行实时通讯的能力，内部实现了".NET"中的Alerts服务和对股票行情查询的集成，而且还有内置的联系人管理、分组功能。

Adobe发布PDF Transit

Adobe公司日前发布了可以通过Internet提交印刷任务的软件开发工具包（SDK）PDF Transit。Adobe的PDF Transit面向建立印刷工作流解决方案的企业，供印刷厂为客户创建基于PDF的印刷提交和管理服务。PDF Transit工具包包含客户建立工具和服务器组件。基于PDF Transit的系统能使客户创建、提交和数字化预览他们的印刷工作。同时，印刷厂能够配置客户软件，使之生成适合他们自己的输出设备能力的PDF文件，这样就确保客户可以在任何时间任何地点用任何设备享受从他们的桌面直接到印刷内容的印刷服务。

自然码2000输入系统开始发行

自然码在巧妙融合了整句输入、字词加形、智能拼音等输入法的优点之后，经过两年多的改进后，最近推出了2000新版本。新版本能够支持DOS、Windows 3x/9x/2000/XP的中文简体、中文繁体和英文版等多种环境，支持GB、GBK和BIG5大字符集，可用拼音、双拼、五笔等多种编码实现连续盲打输入、单独输入或混合输入，在输入字词及语句修改时可用偏旁部首的声母辅助选择，一改以往语句输入法改错时的不便，使得中文输入更灵活，重码更低，击键数更少，正确率更高。另外，其中还含有多种超大专业词语库任意挂接、智能化仿真人脑记忆处理、超强无限自动造词和屏幕取词、即时朗读和语音校对、智能化简繁内码精确转换、多方式汉字转拼音、中文标点自动修复、乱码邮件恢复、邮件地址分类等许多高级扩充功能，是目前输入法软件中的极品。用户可到自然码网站（http://www.zrm.com.cn）上查看其详细介绍并下载免费试用版。

微软向厂商交付Office v.X

微软日前正式向厂商交付了其专为苹果Mac OS X 10.1操作系统设计的Office v. X办公软件套装。和Windows上用的Office一样，此软件由Word、Excel、PowerPoint等软件构成。微软透露，此软件的零售版本将于今年11月19日正式上市。微软发言人称，11月19日的发布活动将会给各位苹果机使用者带来无比的兴奋。因为这一耗时一年多开发的办公软件套装，不仅功能强大，而且具有完全支持最新Mac OS X 10.1操作系统的全部特性。

业界动态

PowerPoint 2002动画设计功能新体验

众所周知，PowerPoint是创建幻灯片演示文稿的专业软件。通过使用其中所提供的幻灯片版式、设计模版、配色方案、动画方案等功能，我们能够十分方便地创建出非常精彩的演示文稿。使用PowerPoint中强大的动画设计功能，所创建演示文稿将不仅仅是一些由文本和图片组成的简单静态组合，而能完全根据设计者的要求来使演示文稿中的文本、图形、图示、图表和其他对象，具有丰富的动画效果，不仅可以突出重点，还增添了生动性、趣味性和交互性。特别是在最新的PowerPoint 2002中，其动画设计功能又有了质的飞跃；不但功能更加强大，而且使用更为方便。这里就以PowerPoint 2002为例，通过一个具体的制作实例来向大家详细介绍一下PowerPoint中的动画设计功能。

预备概念

在正式介绍制作实例之前，我们先来了解一些PowerPoint 2002中有关动画设计的基本概念。

PowerPoint 2002中对动画设计功能作了很大的强化，所有动画设计功能都被集成到了任务窗格中，用户可以很方便地调用。任务窗格是Office XP中的一个主要新增功能，每个Office XP程序的一些十分常用的操作都被作为一个独立的面板包含在了任务窗格中。如果没有看到任务窗格，请选择“视图”菜单中的“任务窗格”命令。PowerPoint 2002中的任务窗格中含有“幻灯片设计——动画方案”、“自定义动画”和“幻灯片切换”这3个有关动画设计的面板（如图1），可见对动画设计给予了很大的重视。

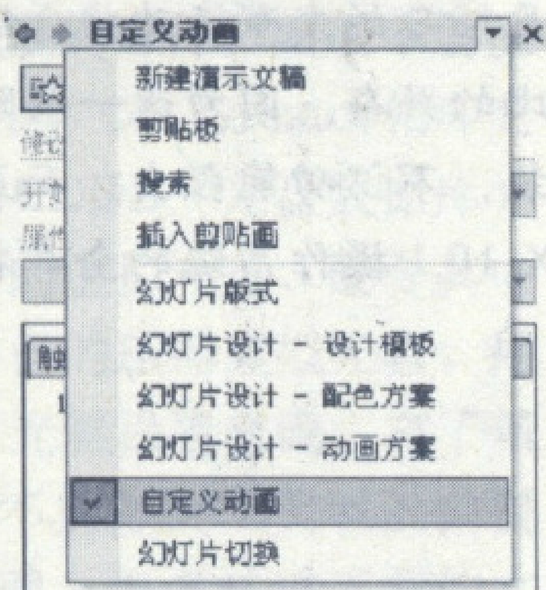


图 1

我们知道，通常一个演示文稿都由多张幻灯片组成，每张幻灯片中又会含有诸如文本、图形、图示、图表、影片、声音等各种不同类型的元素。所以，PowerPoint可分别针对整张幻灯片和每张幻灯片中的各类元素进行动画效果设定。对于整张幻灯片的动画效果，PowerPoiner 2002提供了丰富的效果切换样式，我们可以在“幻灯片切换”任务窗格面板中对选定的（或是全部的）幻灯片直接进行套用，并且还能设定切换时的速度、声音、切换方式（鼠标单击或是使用排练计时）。总的来说，PowerPoint 2002所提供的针对整张幻灯片的切换效果已十分丰富、生动，我们只需方便地直接调用，所以这里就不多介绍了。而在下面的制作实例中将重点介绍针对幻灯片中的各类元素的动画设计，这样才能真正体会到，如何将强大的动画设计功能和创作者想象力相结合，来创建生动的动画效果。

制作实例

在这个实例里，我们制作一个介绍游戏《盟军敢死队2》中主要人物的演示文稿。制作前先准备好一些所需的图片、声音等素材。

1. 套用版式和模版

首先我们制作第1张幻灯片，其中包含4个人物的简图和姓名。大致播放效果为：首先有“盟军敢死队2人物介绍”字样的标题从屏幕右侧飞入，然后在屏幕中央渐渐出现一个图标，图标完全显现后绕着特定的曲线运动到屏幕右上角停止。然后，我们每点击一次鼠标就会以不同的动画效果出现一个人物的头像图片及其对应的人名。新建一张幻灯片，在“幻灯片版式”和“幻灯片设计—设计模版”任务窗格中分别为其套用一种版式和一种设计模版，这里我们选用的是“标题，内容与文本”版式和“Digital Dots”模版，大家也可以根据需要选用其他类型的版式和模版。

2. 输入文本和插入图片

在幻灯片中输入标题、项目文本（这里为4个人物的名字）和插入图片（这里为4个人物的头像图片），并调整好其大小和位置（如图2）。

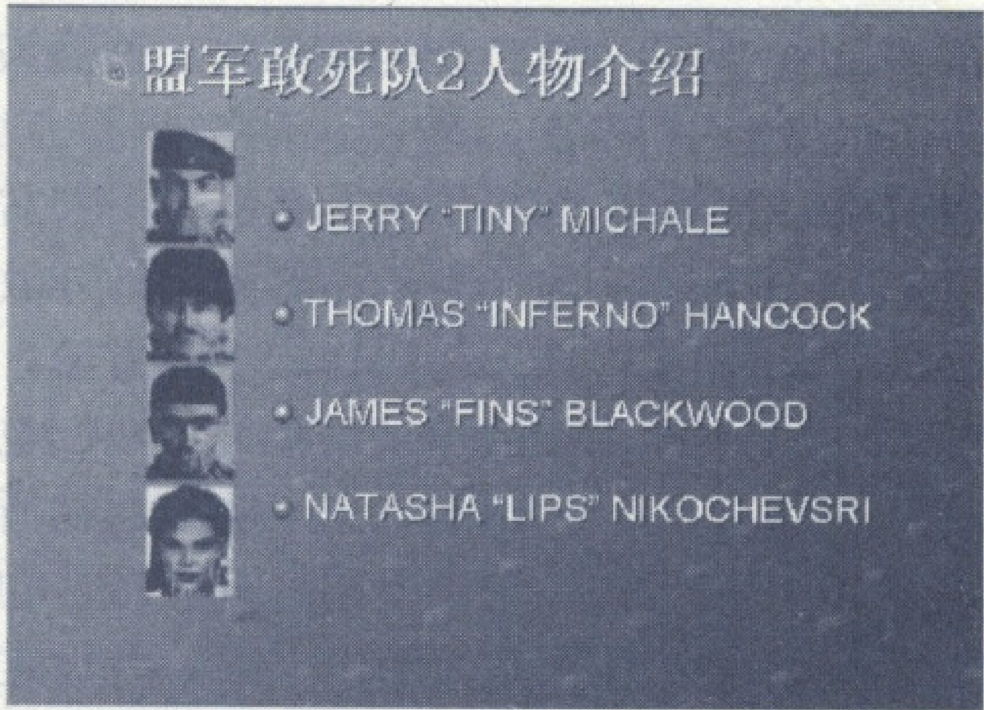


图 2

3. 调用预置的动画方案

PowerPoint 2002中新增了动画方案功能，可以立即将一组预定义的动画和切换效果应用于幻灯片中的文本，适用于标题、项目符号或段落文本。直接套用动画方案可大大加快对幻灯片中文本设计动画效果的进程。在“幻灯片设计——动画方案”任务窗格中提供了丰富的动画方案，可应用于选定的幻灯片或所有幻灯片，选用后会在设计窗口中播放所选方案的预览效果。这里我们选用“升起”动画方案。

4. 自定义动画效果

切换到“自定义动画”任务窗格后，可以看到自定义动画列表（如图3）。自定义动画列表显示的是当前幻灯片中所有已被应用了动画效果的元素及其对应的动画效果设置。列表中包含多个列表项目，每个项目表示一个动画事件，在幻灯片播放时按照由上至下的顺序对自定义动画列表中的动画事件进行播放，我们可通过最下面的“重新排序”上下箭头按钮来调整上下顺序。在这个实例，由于已在上面的步骤中应用PowerPoint 2002自带的“升起”动画方案，所以在自定义动画列表中可以看到标题和项目文本的动画列表项目。这里共包含了4个项目文本的列表项目，我们可点击向上和向下的小箭头来分别进行展开和折叠。选中某一个列表项目后，可以更改有关

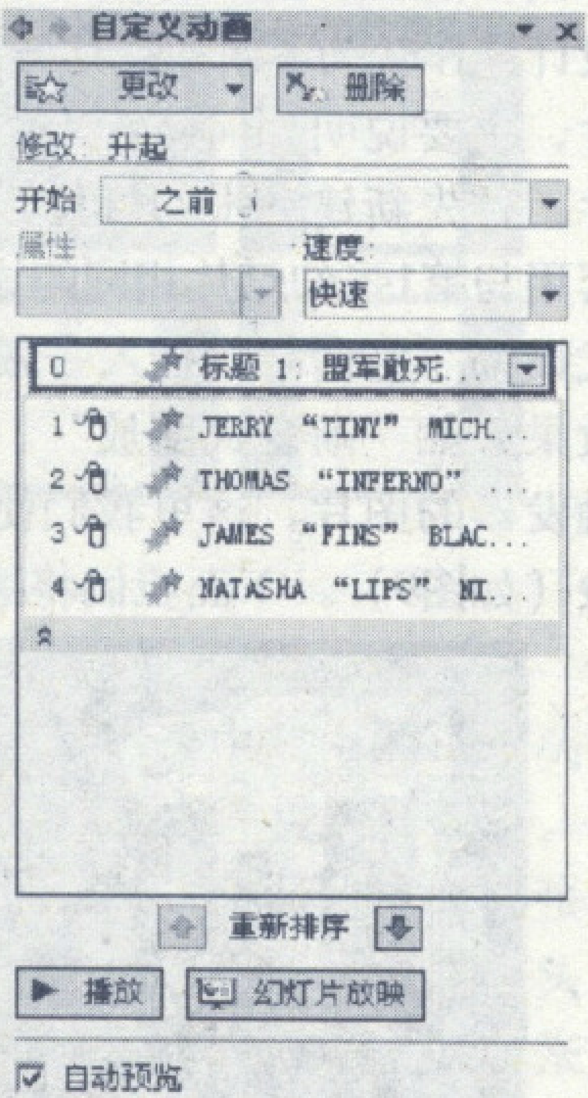


图 3

这个动画事件的效果设置。这里，我们可先选中标题列表项目，然后点击“更改”按钮，在其弹出菜单中选用“进入”→“飞入”效果（如图4），并

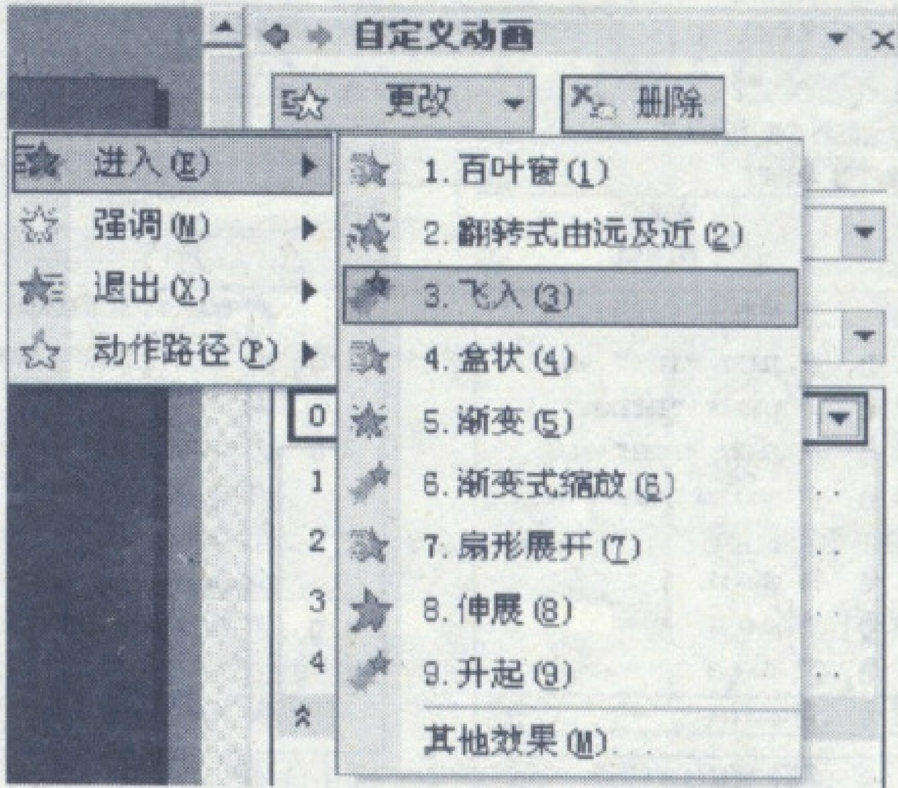


图 4

在下面的多个下拉菜单中设定“飞入”效果的开始时间、方向和速度。需要说明的是，PowerPoint 2002中为动画效果提供了3种基本类型的开始时间（另外一种通过特定元素作为触发器来触发动画事件的方法会在后文中提及），分别为：“单击”、“之前”和“之后”。“单击”表示通过鼠标单击可触发动画事件，动画列表项目前会有一个鼠标的图样，并标有表示触发先后顺序的1、2、3……数字序列；“之前”表示在上一个动画事件被触发的同时自动触发当前动画事件；“之后”表示在上一个动画事件播放完后自动触发当前动画事件，动画列表项目前会有一个时钟的图样。而且，在动画列表项目右边的下拉菜单中选择“计时”命令，在弹出的对话框中还能设置上述3种开始时间的延时，精度可达到0.5秒（如图5）。这个实例中，我们选

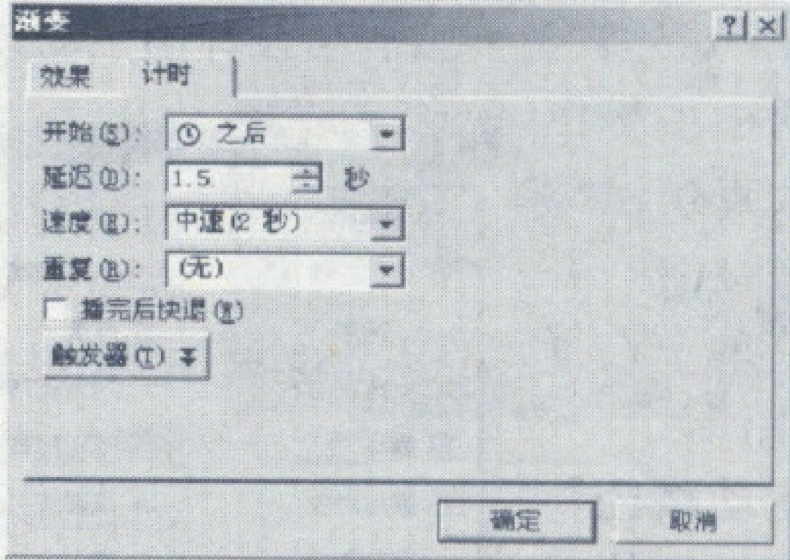
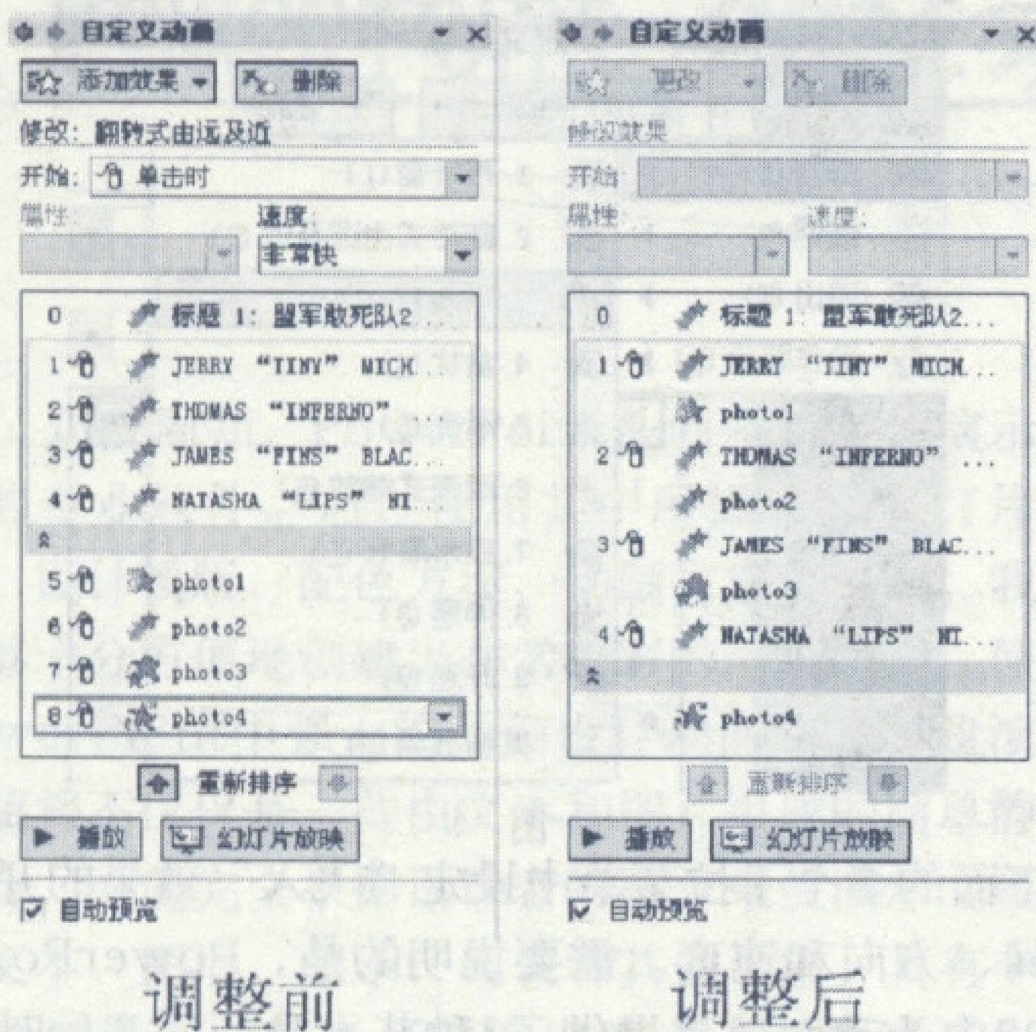


图 5

中人物头像图片后使用“添加效果”按钮分别为这4张图片添加4种不同的显现效果，每种效果添加后都会有预览。由于自定义动画列表中的项目在默认情况下是按照添加的先后顺序排列的，所以为了在单击鼠标后使人名和其对应的头像图片同时出现，必须先展开人名列表项目，并调整头像图片列表项目的位置，使每个头像图片列表项目都直接位于其对应的人名列表项目的下面，最后还要将头像列表

项目的开始时间设为“之前”，以便与人名同时出现。从图6中可以看到自定义动画列表调整前后的差别。



调整前　　调整后

图 6

5. 运动路径的使用

在这一步中，我们制作一个先会渐渐显现，然后按照指定曲线运动的图标。首先准备好一个图标图像，最好先用图像处理软件将其背景设置成透明。在幻灯片中插入这个图像，调整其大小、位置至幻灯片的中央。为其添加“渐变”效果，然后在自定义动画列表中将其列表项目的位置调整到标题列表项目的下面，并设定其开始时间为“之后”（如有必要，可加入一些延时）。这样就能使图标在标题飞入后自动渐渐显现。

在PowerPoint 2002中，一个元素可以添加多个动画效果，这样就能很容易设计出生动、精彩的动画。选中图标图像，再次点击“添加效果”按钮，并在下拉菜单中选择“运动路径”→“更多运动路径”命令，在弹出的对话框中有非常丰富的运动路径可供选用（如图7），这里我们选用“向右弯曲”运动路径。然后回到幻灯片设计窗口中，可以看到添加的运动路径已

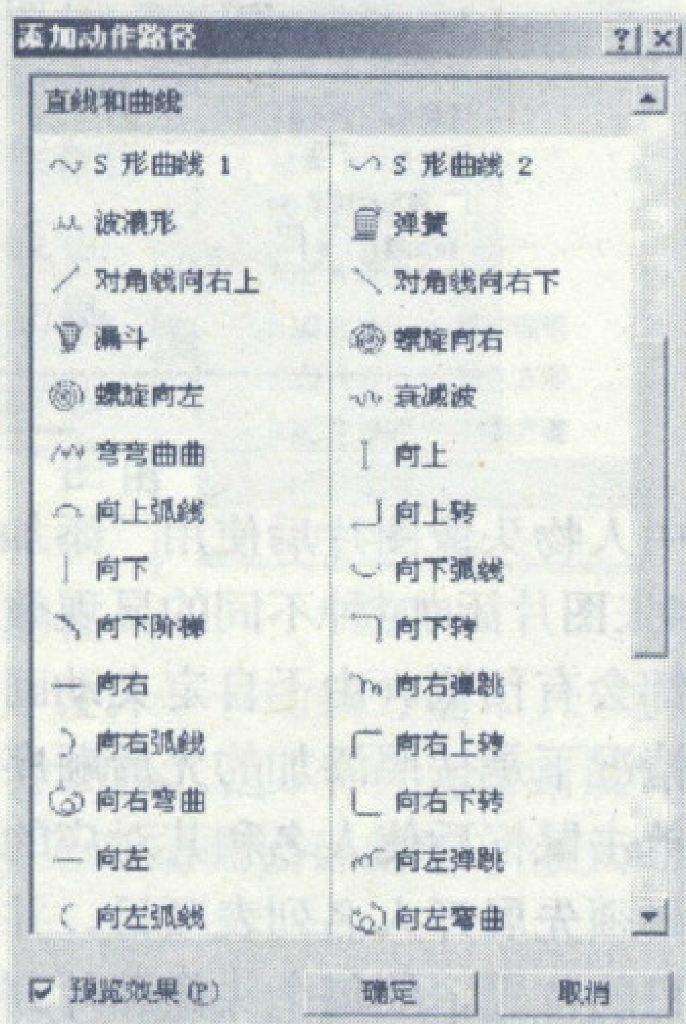


图 7

由虚线标出，其两个端点处的绿色和红色箭头分别表示运动的起点和终点。选中运动路径后，我们不但能对其进行旋转、大小调整，还能使用其右击菜单中的命令进行“编辑顶点”、“关闭（开放）路径”和“反转路径方向”等操作，十分方便。除了直接调用或是更改内置的运动路径外，我们也能自己动手绘制运动路径。最后别忘了我们起初所制定的动画效果出场顺序，把运动路径列表项目的位置调整到图标渐变效果列表项目的下面，并设定开始时间为“之后”。最终调整完的设置如图8所示。

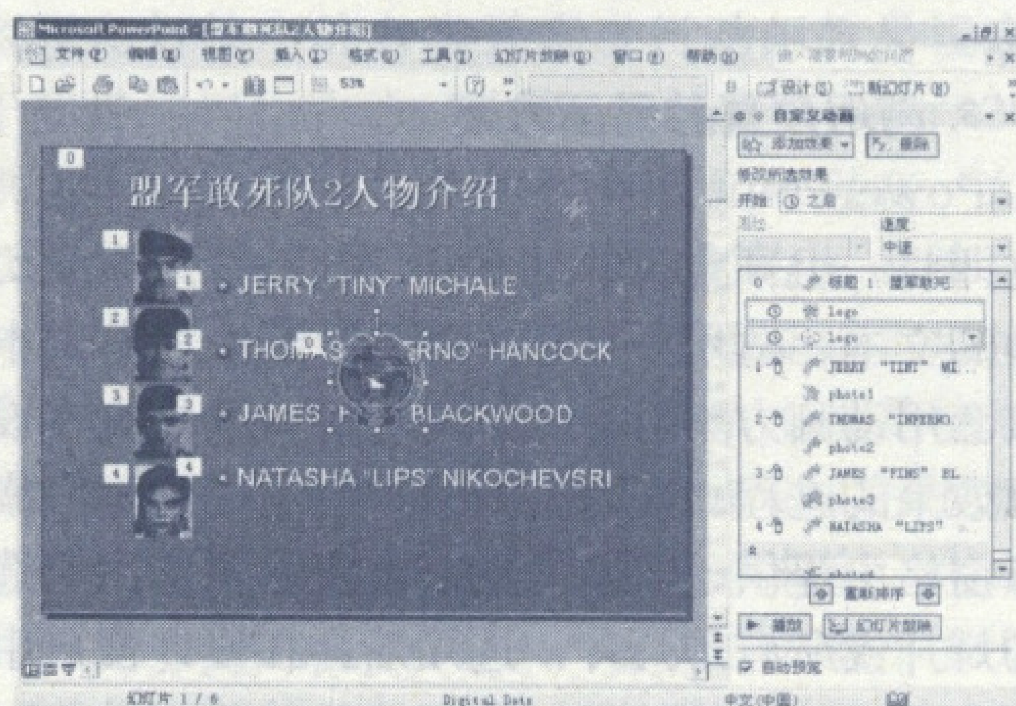


图 8

6. 用触发器来触发动画事件

至此我们已经基本完成了第1张幻灯片的制作，相信大家已对PowerPoint 2002中的大部分动画设计操作较为了解了。这一步我们来制作第2张幻灯片，主要说明如何将元素作为触发器来触发动画事件。首先新建一张幻灯片，所新建的幻灯片会自动套用与第1张幻灯片相同的设计模版，我们再将其版式设为“空白”。插入一张图片，并为其设定动画效果，如“渐变式缩放”。然后再插入另一幅作为触发器的图片，这里我们使用前面用到过的图标图像（如图9）。下面我们将这个动画事件的播放设定

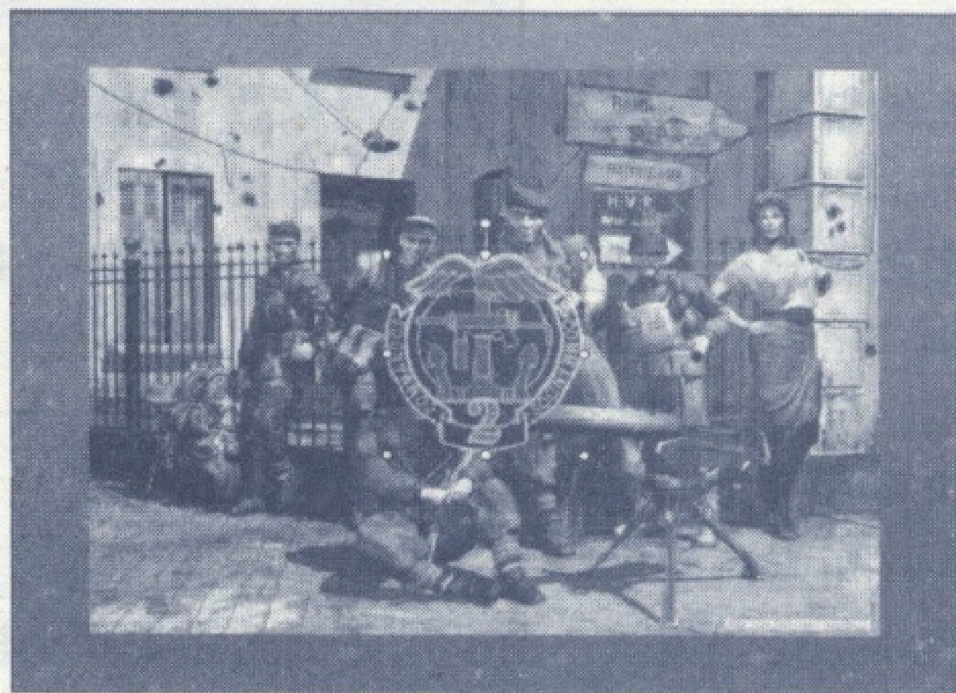


图 9

为由触发器来触发，而不是上文中提到的“单击”、“之前”或“之后”方式。在这个动画列表项目右边的下拉菜单中选择“计时”命令，在弹出的对话框中点击“触发器”按钮，选中下面的“单

击下列对象时启动效果”选项，并在旁边的下拉列表中选择刚才插入的图标图像作为触发器（如图10）。由触发器触发的动画事件元素的右上角会标

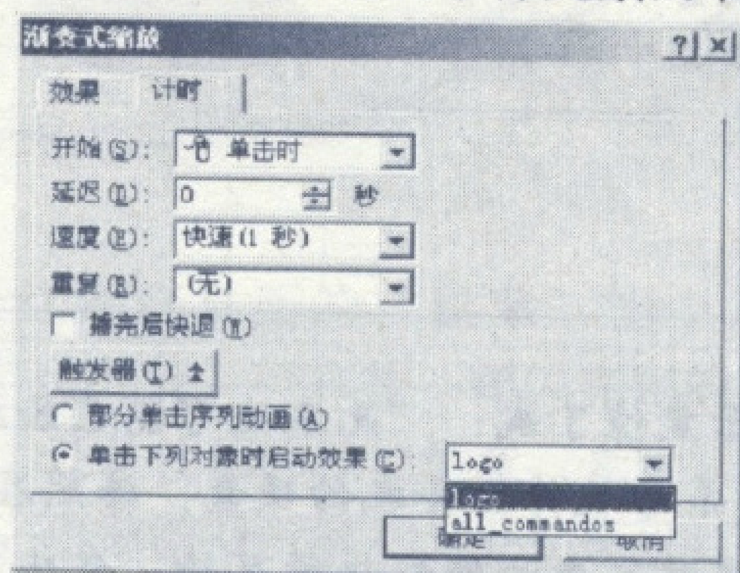


图 10

有一个手形标记。另外，为了不使触发器在触发后挡住被触发的动画效果，可用其右击菜单中的“置于底层”命令将作为触发器的图片放到最下层。在播放时，只有当我们点击触发器才会触发指定的动画事件，这样就在设计上给了幻灯片制作者很大的灵活性。在PowerPoint 2002中，包括图片、文本、动作按钮等在内的众多元素都能作为触发器。

7. 在幻灯片间建立超链接

接下来，我们再制作4张关于人物详细介绍的幻灯片，大家可充分发挥自己的创造力，笔者制作的最终总共6张幻灯片如图11所示。做完后，切换

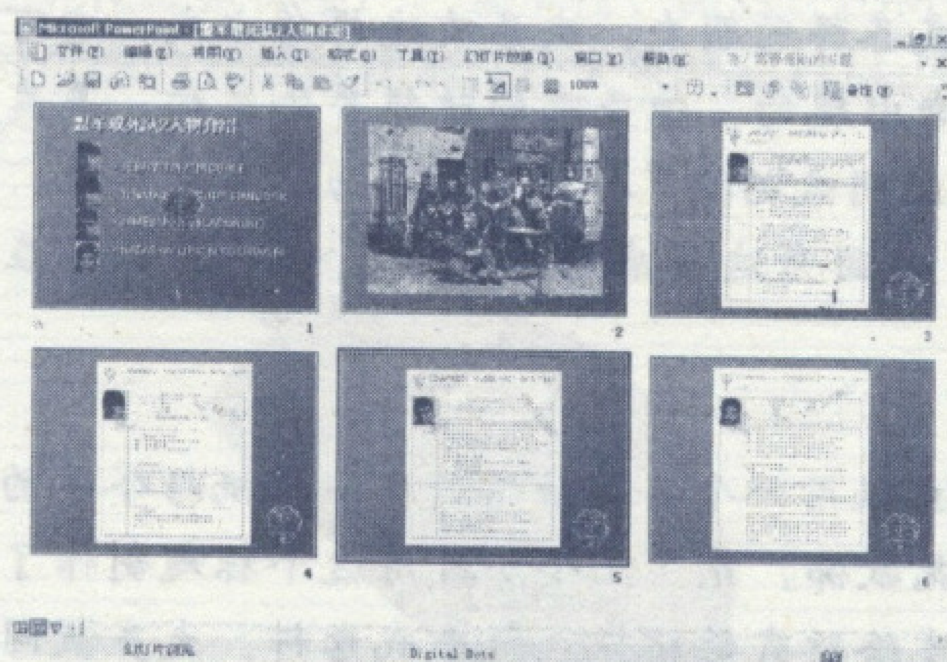


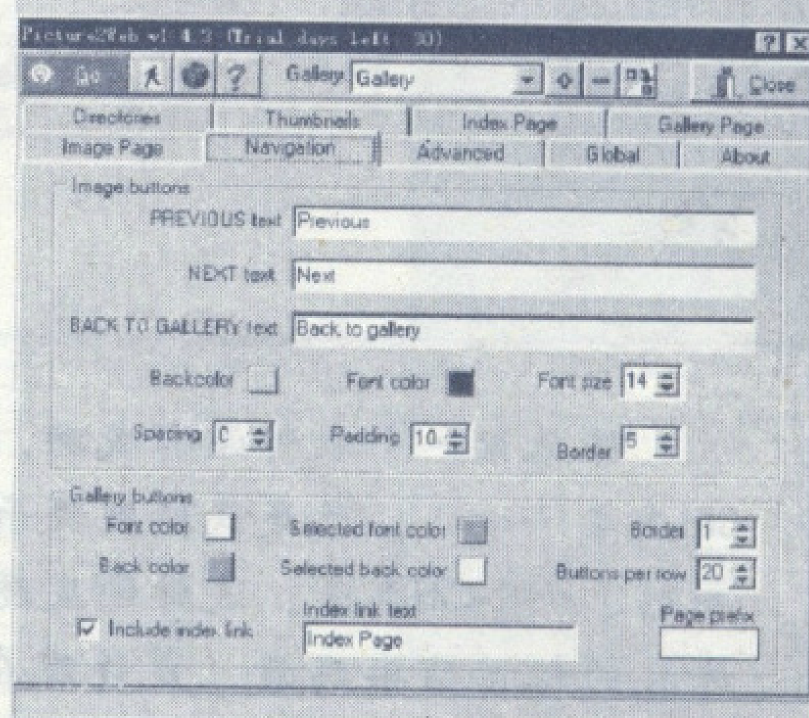
图 11

到最初制作的第1张幻灯片，选中其中的一幅头像图片，在其右击菜单中选择“动作设置”命令，在弹出的对话框中的“单击鼠标”选项卡中将这张图片超链接到所对应的幻灯片上。对其他的3幅头像图片也进行相应的链接操作。另外，也能在4张人物详细介绍的幻灯片中制作返回到第1张幻灯片的超链接。

8. 其他设置

最后，我们还可以进行一些诸如幻灯片切换效果、添加声音效果、排练计时等设置，大家根据自己的喜好充分发挥想象力吧。灵活、熟练地应用PowerPoint 2002为我们提供的强大的动画设计功能，你的幻灯片一定会更加精彩!

（上接26页）希望能给大家在制作网站时带来一些方便。Picture2Web是一个用来制作网页电子相簿的好工具，它能将特定目录中的jpeg、gif及bmp图形文件，快速地套用到程序所制作出来的网页作品之中，

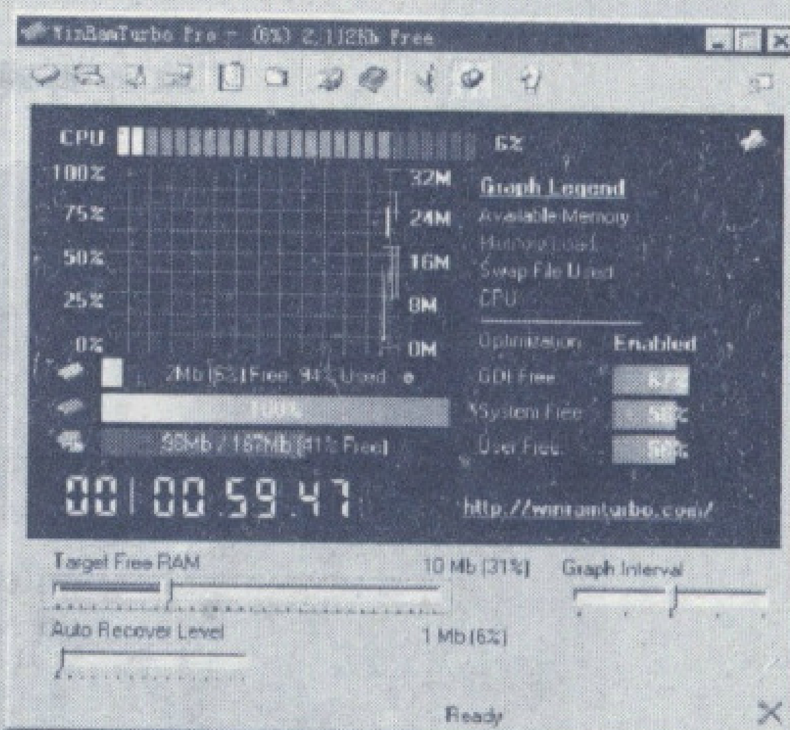


而且对于网页中的显示文字、文字颜色、背景颜色、网页底图、缩图索引编排、输出文件名等，也都提供了直觉方便的操作界面。

WinRamTurbo

版本：4.5
大小：916kB
平台：Windows 9X/Me/NT/2000
网址：http://scselp.com/winramturbo/
下载：http://winramturbo.com/ftp/wrtp45t.zip

WinRamTurbo是个相当棒的内存优化工具，它能给予内存、文件、磁盘以最优化设置，并能清除剪贴板中的资料，以增进使用的效率。该软件还带有一个进程管理器，可以查看正在运行中的进程并且可以终止进程或是设置进程优先权的操作。软件分为Free、Lite和



Pro三个版本，其中WinRamTurbo Pro版是功能最强的。它使用了漂亮的图形化监视画面，而且支持多语言，还有更多其他两个版本所没有的功能。

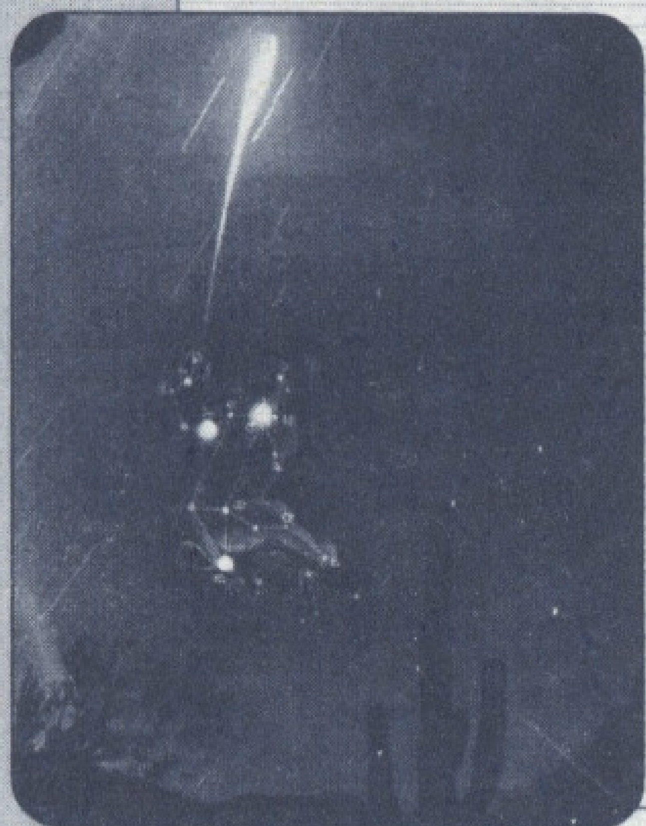
本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2002年第1期/BBX/下。

编辑导语

昨天装一个软件没有成功，不过它的提示震惊了我："此系统可能已经感染CIH病毒……"。于是我按照提示到纯DOS下用杀毒软件检查我的硬盘，赫然在C盘查到了一个CIH病毒。这样的发现对于我来说绝对不是一件愉快的事情，我从不允许我的机器沾染病毒，或许现在我会为Nimda伤脑筋，但是CIH早已不在视线之内。然而，这样一个被我所忽略的顽强的病毒用一种不为我了解的方式潜入了我的硬盘，这让我不得不重新定义病毒的危险系数了。我忽然想起一篇杀毒软件测试文章的总结里很有分量的话："没有任何一款杀毒软件可以100%地保护你的系统……"看来不假。周围的同事在肆虐的Nimda面前纷纷取消了完全共享，可是我不得不担心，如果有一天，Nimda或者是其他的病毒可以用相似的方式感染只读共享，他们又该如何是好？

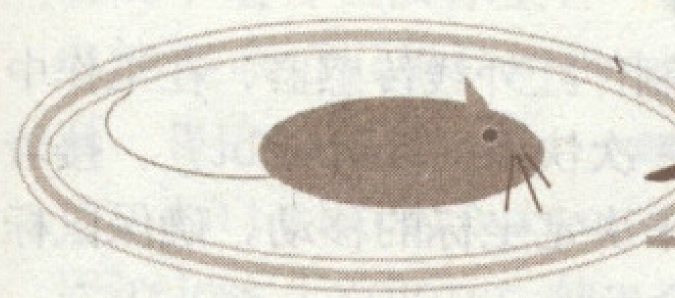
我喜欢用QQ，每天都开8个小时以上，上面有400多号好友。我给好友分了组，在最上面那一组的用户无疑将得到我最优先的关注。一些网友在我的QQ名单里不断变换位置，从"随便聊聊"升到"我的好友"，或者从"我的好友"落到"黑名单"。QQ给我带来了天南地北各式各样的朋友，我喜欢这样的方式，它可以几乎无限地扩展我的视野。意外是经常出现的，但是有的时候带给我的，是真正的惊喜。一个叫zoe的网友第一次聊天就问我的ID"小虫"的来历，我反问她，她答道"夜寂听虫语，卧慵读南华"。就因为这份感动和默契，她一直保留在"我的好友"里面。

"雄师再现，星流如雨"，水木天文版用一个如此动人的名字来概括今年的狮子座流星雨。我借花献佛，花了几个小时用这个标题制作了一篇详尽的资料并群发给所有的同事。出乎我意料，大多数同事对这种壮美持一种感兴趣但是绝对不会去看的态度。我终于认识到，从感兴趣到愿意付诸行动之间，有多么大的一条鸿沟啊！对于我而言，这样的热爱在十几年里丝毫没有改变，不管别人怎样，我依然会准时迎接，那个星流如雨的时刻。



小虫

ljj@popsoft.com.cn



名家光学新鼠览萃

山东 颜世宗

在走红电脑桌面的“鼠辈”当中，光学鼠（optical mouse）可算是一颗闪亮眼的明星。无论是性能，还是使用的轻松惬意，光学鼠均屈指可数。因此，电脑游戏玩家和专业绘图设计人员最为钟情光学鼠。

因为光学鼠没有机械式的零件，所以几乎不会磨损，也不再需要拿外用酒精和清理器去清扫里头的滑轮。并且因为它在使用时不需要光滑的表面，鼠标垫也可以扔掉了。光学鼠有数不尽的优点，价格虽高也还是让人爱不释手。

自从微软在1999年再度主推光学鼠标以后，世界各大鼠标生产厂家纷纷响应。近一年来新品光学鼠迭出，市场占有率节节提升，颇有替代传统鼠标的气势。到各大都市电脑市场看看吧，热眼的光学鼠随处可见。不过，还有更精彩的！本文撷取的就是世界顶级鼠标生产厂家罗技、微软、IBM等主打秋冬市场的光学鼠样本，让大家一眼打尽。

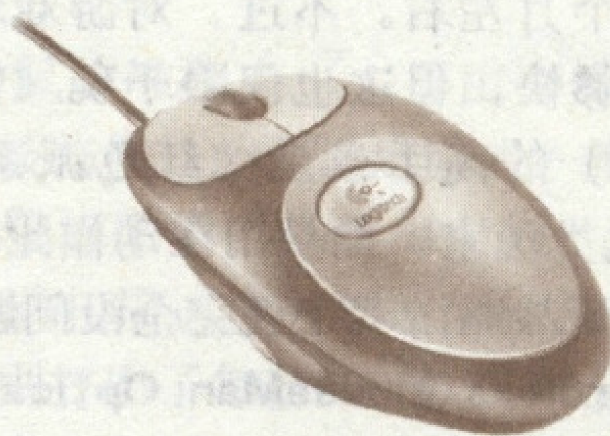
○●罗技金属红极光旋貂



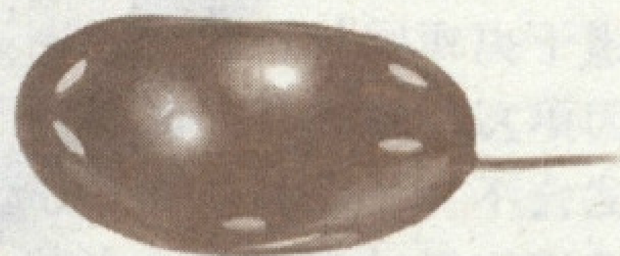
罗技最近推出的Logitech Wheel Mouse Optical，是一种更为亮丽的金属红色极光旋貂，售价26美元。与从前一样，这一标准的罗技光学鼠采用了800dpi的“X2”分辨率技术，相当好用，与普通极光旋貂的差异只在于颜色。

罗技的鼠标产品一向以精细著称。这款金属红极光旋貂仍保持了传统设计风格，鼠标面上配备两个容易使用的按键与滚轮，形状比例能适用于任何大小的手掌，左右撇的人都适用。虽然这款极光旋貂没有什么特别的附加功能，但他和罗技同类鼠标一样显得轻巧，精准度与反应速度也非常出色，在玩fps游戏时手感很好，它与旧型光学鼠的区别就在于包装盒面上的“X2”的字样。

○●Logitech Dual Optical MouseMan

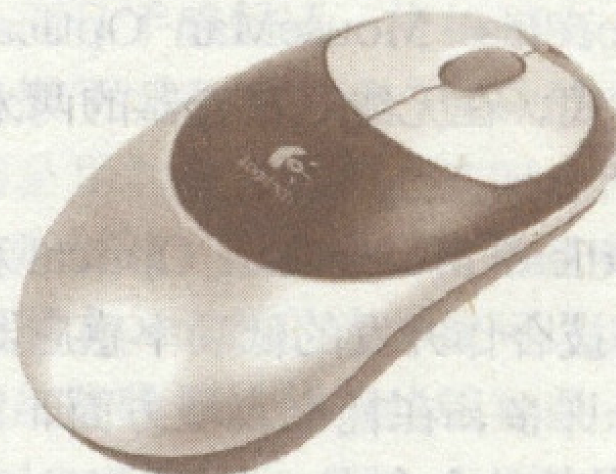


这是罗技进一步改良的光鼠产品，内建了第二组光学传感器。形状略微倾斜，按钮和滚轮动作非常流畅轻快。左侧的第3个按键可以轻易按到，使用上也很方便。售价49美元。



Logitech Dual Optical MouseMan内建的两组传感器是同时运作的，若是其中一个无法传回数据，那么另一个会在瞬间接替传回。罗技表示，采用这种设计，能让鼠标在不同表面上移动，并且不会出现数据中断的问题，在准确度上也有改善。这款鼠标移动格外顺畅，就算非常细微的动作也能精确定位，并且几乎能在任何地方使用，就算在有画格子的半透明灰色塑料垫上性能也丝毫不减，其它的产品就无法做到这点了。不过它的体积显得较大，用来玩动作游戏就有点笨重了。

○●Logitech Cordless Optical Mouse



这是一只无限旋貂新品，和过去的产品一样，是通过无线电波联机的。只需要在鼠标上安装电池，将接收设备接在USB端口上，按下基座上的联机钮可以使用了。

目前，鼠标有两个发展趋势：一是无线，二是光学鼠标。此类剪去尾巴的光学鼠标，不仅省却了长长拖线的累赘，而且即使不用鼠标垫，也

可以应用自如。罗技公司迎合时尚潮流，推出了一系列无线鼠标。最新推出的 Logitech Cordless Optical Mouse，兼具精准度、人体工学设计以及合理的价位等优点，按键和滚轮运作也很顺畅，比其它无线光学鼠要来的轻一些，右手或左手使用都很舒适。在鼠标闲置时，会自动进入节电模式，只要鼠标移动或是按下按键，鼠标会马上恢复运作。如果您每天使用10小时，电池寿命大概可以维持两个月左右。不过，对游戏玩家而言似乎反应还不够快，但这也仅限于玩《雷神之锤》（Quake）的高手或是《红色派系》（Red Faction）之类玩家，如果用在动作比较不那么快的fps，或是玩战略游戏上就完全没问题。

○●Cordless MouseMan Optical



这是罗技电子（Logitech）继推出无线旋貂和无线银貂之后，在2001年5月推出的一款无线银貂鼠，造型犹如极光旋貂与无线银貂的合体，体积比无线银貂小了许多，除了标准的双键与滚轮以外，与银貂一样在右方也有个功能键。连接接口使用USB或PS/2。售价为69.95 美元，在国内市场已有露面。

与先前两款无线鼠标比较，最大不同的是Cordless MouseMan Optical舍弃了笨重的滚球定位方式，改用光感应技术来定位鼠标指针，光学分辨率高达800dpi，包含电池的重量减少到150克。而相同的是Cordless MouseMan Optical也采用无线电的传输方式，在无线电接受器的两米内均可工作。

由于Cordless MouseMan Optical采用罗技电子与安捷伦科技合作开发的低功率感应器，不仅在分辨率上提升许多，在耗电表现方面，两节AA电池可持续使用长达3 个月。而且当Cordless MouseMan Optical处于未使用状态时，光学LED会有4种模式来调整功率，以减低耗电量。

○●Microsoft Optical IntelliMouse

这是一款微软光学全功能鼠标，运动扫描速度高达每秒6000次（6000 Images Per Second），适合任何掌型的手，无论左右撇子都适合，表面有点粒状，触感很舒服，不会因为出汗的手而滑开。售价20美元。

光学鼠的核心控制件红外线传感器，在工作中每隔一定时间就会做一次快照（snapshot），接着处理器比较两张图片来决定坐标的移动，确保鼠标能够在高速动作下不会发生延迟或误判的现象。这项技术原本是由HP的子部门Agilent Technologies所研发的，微软对此厚爱有加，力推光学鼠。第一代的光学鼠每秒可以作1500次扫描，现在罗技已将技术推进到每秒2000次，而微软（Microsoft）则提供了每秒6000次的Microsoft Optical IntelliMouse产品。据称这一鼠标在最高速度下，也不会产生任何延迟及定位错误。不过，这是否真的能转化为实际性能的提高，或只是营销的花招，就有待观察了。

○●Intellimouse Explorer 3.0



微软这款光学银灰鼠新品，可说是从头到尾经过了改良。初期的版本拿起来很笨重，不过这个新版本就非常人体工学化，但只适合右撇子。这款鼠标并不小，不过在玩动作游戏时，它就像您手部的延伸部份一样舒适。4 个按键和滚轮使用感极佳，重心也相当稳。如果您是右撇子，那这只鼠标可以说是受测产品中最符合人体工学，也最不容易累的一款。这款搭配新的传感器的鼠标，应该能够满足最挑剔的使用者和FPS玩家。但47美元的售价在第二代光学鼠中有点贵，尤其是和49美元的罗技Dual Optical相比时。

○●Intellimouse Wireless Explorer

这款微软无线功能的光学鼠标，可以说是接近完美型的一款。不只是因为它是无线设计，而且还不需要安装驱动，鼠标运动扫描速度提高到每秒钟6000次，使用起来连贯性相当出色。您只要把基座安装好，那么3 英尺内您都不会碰上使用的问题。微软表示，这一鼠标使用了更先进的省电技

术，它能够侦测到操作者的手是否在鼠标上，电池寿命可以维持4个月。售价65美元



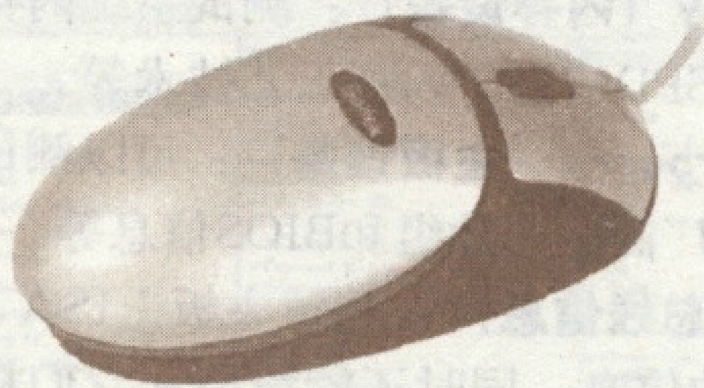
Intellimouse Wireless Explorer 使用两颗电池驱动。虽然因为加电池，鼠标形体设计大了一些，也增加了重量，但人体工学的造型使其能自然的服贴在手上，可以不费太多力气就轻松操控自如。4个按键和滚轮使用起来很顺畅而且精准。这一产品与传统鼠标反应速度相比，和罗技的产品一样稍嫌缓慢。在玩fps类游戏或高速动作游戏（像是《雷神之锤》或《红色派系》）时会存在延迟现象。

○●IBM 3键ScrollPoint光学鼠标

2001年9月，IBM在美国发布了其采用光学技术的最新3键ScrollPoint PS/2和USB鼠标。据称，这款3键ScrollPoint PS/2和USB鼠标在设计过程中结合了IBM的最新技术，具有400dpi的高精度分辨率，右手或左手使用起来都很舒适，这是IBM为电脑用户奉献的又一精品。

3键ScrollPoint PS/2和USB鼠标，形体尺寸为长5.2英寸，宽2.5英寸，高1.9英寸，不再使用机械滚轮，其光学传感器提供了精确控制的功能，因而也没有必要用鼠标垫；带有一个PS/2和USB连接器，作为一种USB设备，它可以连接到任何USB接口；可编程的第3键，能够预设为浏览器后退控制键，使浏览器自动进入上一级链接。另外，鼠标上部有一个可感知压力的控制杆，配合捆绑的软件能使用户对屏幕滑动进行360度的控制，利用这个控制杆可以轻松地实现应用程序或文档的切换。在浏览因特网时，可以用这个灵活的控制杆实现网页的滚动，它还具有自动滚动的功能。其次，它还有局部放大或缩小的功能，如果需要，光标所到之处即可随时放大或缩小。

○●Saitek Optical Mouse Pro



这款鼠标在外观上很抢眼，左手右手一样使用。在附加功能上，Saitek为鼠标加入了一个神奇的功能：如果您安装了他们附赠的软件，那每当有信件来时，鼠标会闪烁来提醒您。一般信件到时会缓慢的闪烁，有急件来时则会快速闪烁。这个功能与邮件软件是独立的，一旦信件已经收到你的收件箱里了，就不会闪烁了。这家英国厂商的鼠标，具有独创性，与和微软与罗技的比起来不会相差太多。不过，这款每秒扫描1500次，分辨率400 cpi的Saitek Optical Mouse Pro鼠标售价40美元，与罗技旋貂系列比，显得贵了。

点评

光学鼠的准确度，主要由分辨率与扫描频率决定。罗技与微软为了满足游戏一族弹无虚发的愿望，新品鼠标采用了800 dpi的“X2”分辨率技术。在运动扫描速度方面，罗技推进到每秒2000次，微软则打出了每秒6000次的产品，令神枪手级游戏玩家欣喜若狂。

在玩家中，最挑剔的就是鼠标的灵敏度与准确度，若鼠标的移动和画面实际移动之间稍有一些延迟，就不免满腹牢骚。延迟时间取决于影像的处理时间，也代表每秒扫描的次数。这项因素也决定了鼠标是否能够在高速动作下，不会发生延迟或误判的现象。其次，分辨率与延迟现象也有直接关系。分辨率越高，传回坐标信息所需要的最小移动量就越低，屏幕分辨率越高，这种现象就越明显。分辨率通常使用dpi（每英寸点数，Dots Per Inch）来表示。现在大部份市面上的光学鼠都是400dpi的，也就是说它们每移动一英寸时就传回400次坐标。这也包含了精准度与最小需要的移动距离。

相比较而言，罗技的极光旋貂SE，金属色泽的外壳看起来也相当抢眼，左右手都一样简便易用，准确度高，价格也不算昂贵，值得选用。微软的光学银灰鼠、罗技的Dual Optical，不但反应时间快速，而且手感舒适，价格稍高一点，也值得一顾。对左撇子玩家们来说，微软的光学全功能鼠，外型轻巧易用，反应也相当实时，两颗额外的按键尤其适合玩游戏，不失为理想的选择。喜欢操作环境清爽的朋友，无线的光学鼠可以为您带来更多的快感，就细瞧瞧罗技的无线银貂鼠、无限旋貂，微软的Wireless Explorer吧，只要你舍得钞票，足能让你心满意足。

虽然光学鼠不需要鼠标垫，不过却不能在会过度反射光源的表面上使用。如果在玻璃或黑色塑胶表面上使用，那鼠标可能会不听使唤。所以，光学鼠也还是配上鼠标垫为好，因为鼠标在垫子上会滑动的比较顺畅，磨损也不会那么快。

PC系统测试软件大全（十五）

湖南 苏旅

整机测试软件（Windows模式）

众所周知，微软的Windows 9X是目前主流的操作系统，因此在该平台下运行的系统整机测试软件也成为广大DIYer关注的焦点。相对于以前的DOS整机测试软件，Windows系统整机测试软件拥有众多的优点。首先，此类软件测试比较彻底全面，能充分反映目前主流系统平台下硬件设备的使用性能和效率，这无疑是其最大的亮点；其次，由于Windows本身就是一个图形化的操作系统，图形界面和图标显示代替了大量枯燥的文字，而鼠标操作技术的便捷和界面的图形化发展也使得Windows系统整机测试软件更加人性化了；第三，近几年多媒体硬件技术发展十分迅速，Windows系统整机测试软件正是这方面的高手，它们大多能有效地测试出硬件设备的多媒体性能；最后，此类软件一般可提供全面详细的测试结果，有的还能对系统硬件设备进行排障和优化处理，这无疑扩展了传统的系统整机测试软件的使用范围。

下面我们就来看看一些目前最流行的Windows系统整机测试软件吧。

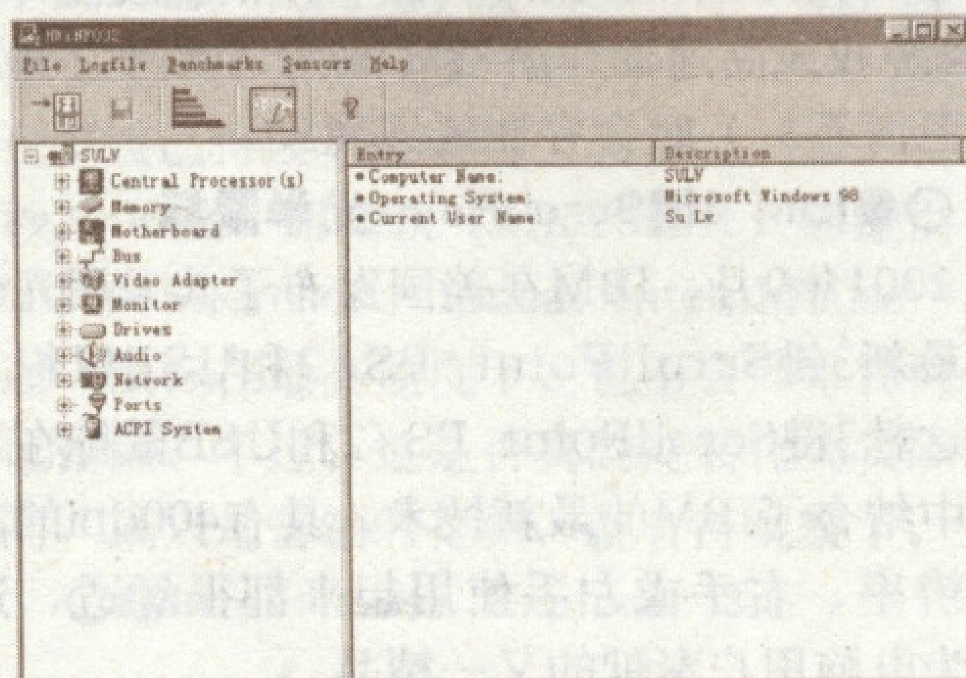
Hwinfo32 v0.29 For Windows

下载地址：http://www.hwinfo.com

作为一款Windows下专用的硬件整机测试软件，Hwinfo32检测的类型和项目繁多复杂，支持大量硬件设备的检测：CPU方面，它内置至少128种CPU的详细资料，同时还支持多处理器测试；板卡方面，它对于许多早期和目前的主板型号和芯片组都能正确支持，还能正确测试出400多种显示芯片的类型和数百种显示卡型号。此外对于各种总线信息如ISA、EISA、MCA、PCI、AGP等也能正确检测，同时还能给出较为准确的硬件CPU、FPU、MMX、Disk、CD-ROM基准测试结果。

Hwinfo32的安装非常方便，用户一路Next即可，安装过程后期程序还将询问用户是否安装Hwinfo32的内核测试驱动。安装完毕后需要重新启动系统才能使用Hwinfo32。

重启电脑后，选择Hwinfo32图标即可执行程序，下面就是Hwinfo32的主界面了。



Hwinfo32的主界面

可以看到，Hwinfo32的主界面十分简洁。最上面的是菜单栏，有File（文件）、Logfile（记录）、Benchmarks（基准测试）、Sensors（温控）和Help（帮助）几个项目，分别对应不同的功能，而下面的图标栏则更为直观地表示出了菜单栏中的主要项目。

下面就是主要测试窗口了，左边是测试选择项目，右边是具体的测试信息。Hwinfo32可根据硬件设备的特征信息码或BIOS硬件信息来判断硬件型号，因此测试结果一般都还详细可靠。左边的测试选择项目分为11个大项，它们是：

Central Processor（中央处理器）：测试电脑设备的CPU，包括CPU名称、频率、Cache信息和特色技术。

Memory（内存设备）：测试系统内存，包括内存容量、SPD信息、内存工艺技术等。

Motherboard（主板设备）：可以测试出主板型号、制造厂商、芯片组和BIOS信息等。

Bus（总线信息）：测试主板上ISA、PCI、AGP总线的信息，同时还能给出和它们相关的板卡信息。

Video Adapter（显示适配器）：测试系统显示卡，包括显示芯片名称、显存种类、芯片类型等

信息。

Monitor（显示器设备）：测试显示器的设计型号、厂商名称、出厂日期、场频行频等信息。

Drives（驱动器设备）：测试软驱、硬盘和光驱的信息，包括厂商名称和接口类型等相关技术等。

Audio（音频设备）：测试系统声卡设备的型号、驱动程序和相关技术信息等。

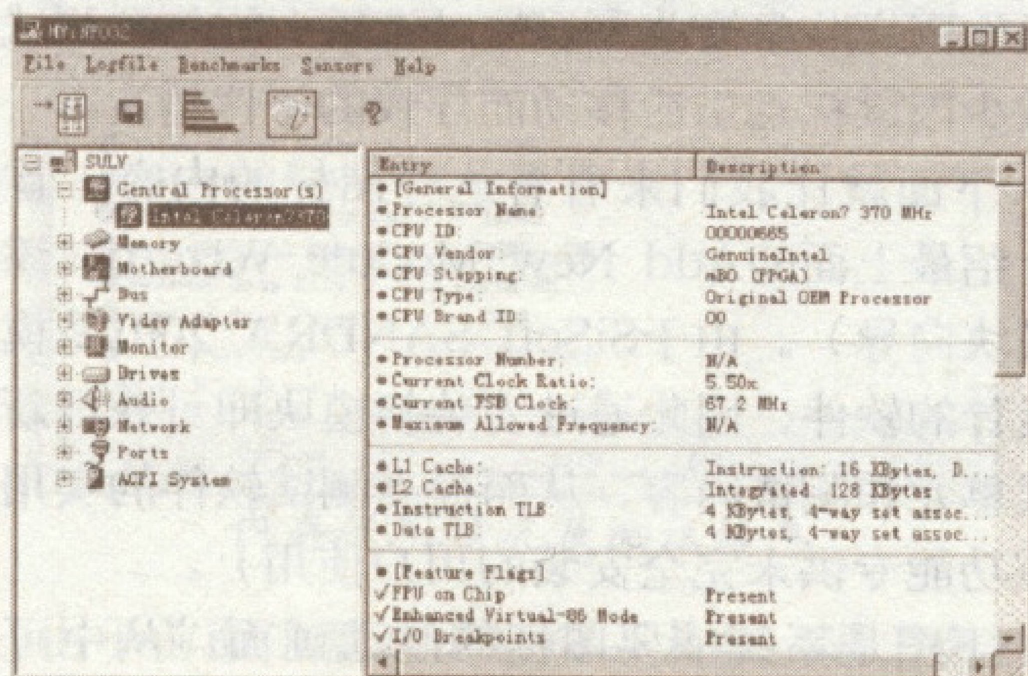
Network（网络设备）：测试系统网络信息，包括拨号Modem和网卡等设备的信息。

Ports（端口设备）：测试系统的并口、串口、打印口等设备端口的信息。

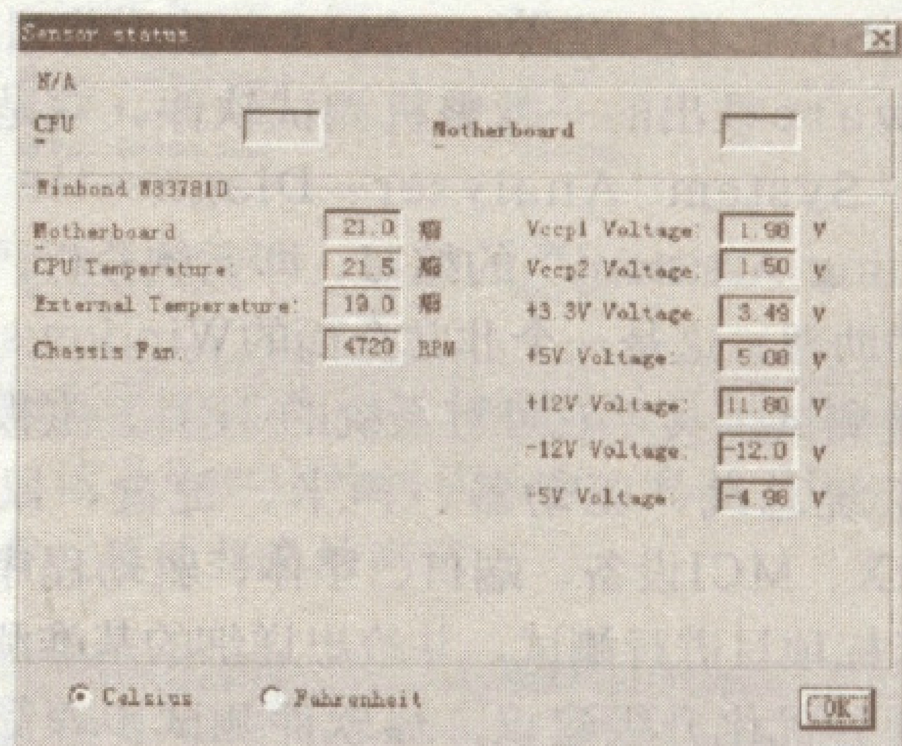
ACPI System（高级电源设备接口系统）：测试系统能源设备及相关技术。

用户只要按提示点击左边的树状选项即可从右边的信息窗口中获得相关测试结果。

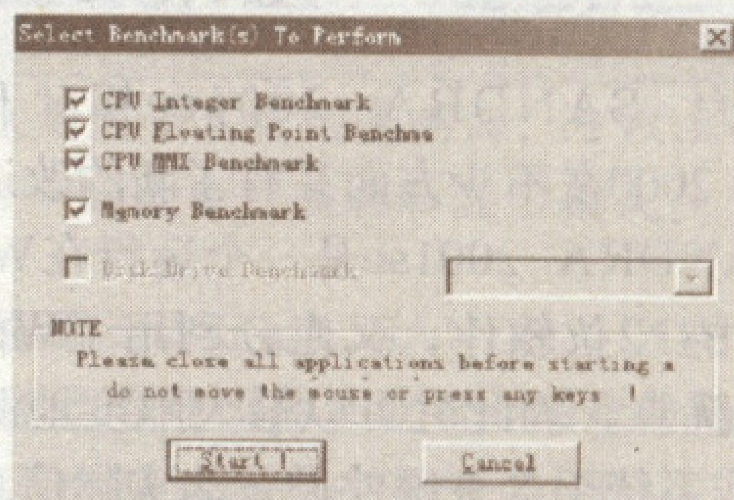
下面我们就以其中的一个Central Processor（中央处理器）测试项目为例介绍Hwinfo32的测试方式。点击左边的“Central Processor”选项即弹出一个树状CPU设备的选择菜单，这说明Hwinfo32可以对多个中央处理器进行检测，并报告每个处理器的具体情况。选择里面的“Intel Celeron 370”选项，右边的信息窗口立刻出现该CPU的详细信息。我们可以看到该机器上安装的是一个370（366）MHz的Intel Celeron处理器，Processor Name则是CPU的型号。此外“Processor Clock Ratio”代表的是CPU的倍频，这里的检测结果是5.5倍频，而其外频则为67.2MHz（66MHz）。在其后的Cache信息中，用户还可以了解该CPU采用的是集成在芯片内的32kB L1 Cache和128kB L2 Cache。最下面的就是CPU所采用的特色技术了（如MMX、3DNow!、SSE等），在这里用户可以知道自己的CPU产品拥有哪些特色技术。


CPU详细信息

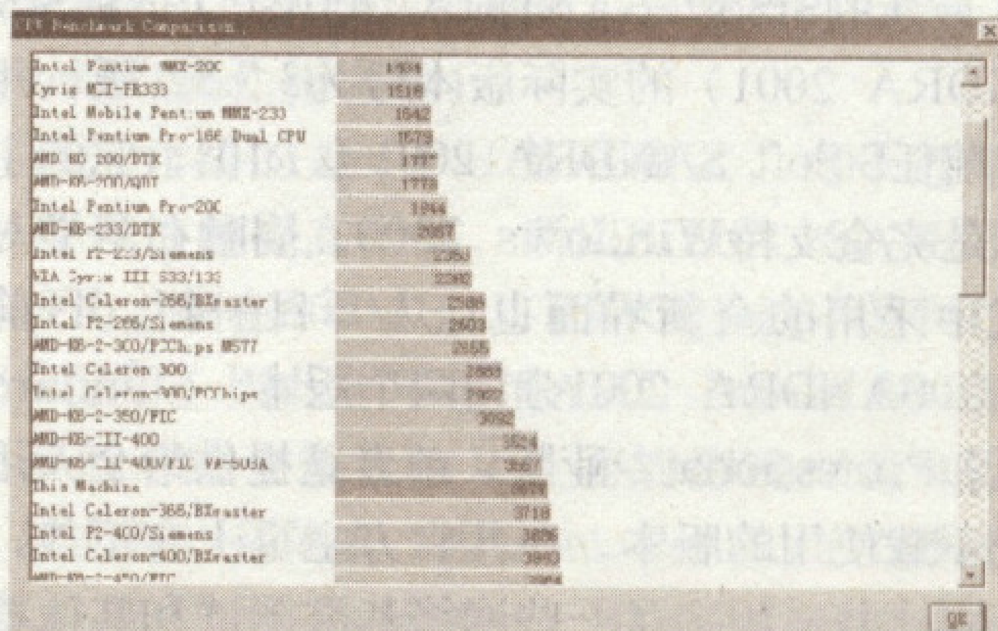
选择图标栏右边的温度计图标即可打开系统监控信息窗口，这里给出的是系统设备（CPU及主板）的温控及电压状况，用户从中可以了解自己系统的安全状况。窗口左边是系统温度监控，右边则是电源电压监控，下面还有华氏和摄氏的温度转换选项。


系统设备温度及电压

选择图标栏中间的条状图标即可打开系统基准测试窗口，首先用户需要选择测试的内容，包括对CPU整数、浮点和MMX性能的测试，此外还可对内存和硬盘性能进行测试。选择完毕后，点击下面的“Start”按钮即可开始正式测试。在这里建议用户在测试中不要运行其他任何程序。


基准测试窗口

测试过程很快，测试完毕后程序将给出直观的性能对比图，其中红色条状图代表了所测试的电脑，测试结果同时还包含了测试最终分数。


性能对比图

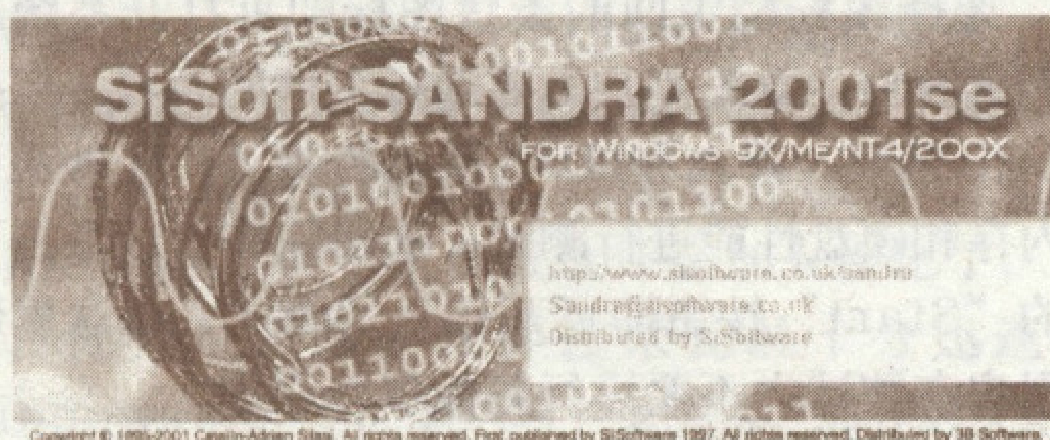
用户可以通过选择图标栏左边的磁盘图标以保存测试结果，选择右边的问号图标可获得更加详

细的帮助信息。

SiSoft SANDRA 2001se 3.7.52

下载地址：http://www.SiSoftware.demon.co.uk/SANDRA

SiSoft SANDRA 2001se是由英国的3B Software推出的一款整机测试软件，它是英文"the System Analyser、Diagnostic and Reporting Assistant"的缩写，即系统分析、诊断和报告助理。这是一个非常全面的Windows 95/98系统测试工具，它可对系统的CPU、主板、内存、系统总线、驱动器、声卡、键盘、鼠标、DirectX、MCI设备、端口、字体、驱动程序等50多个指标项目进行测试，并给出详细的基准测试报告及硬件优化升级建议。该软件测试步骤简单直观，很适合一般的DIYer使用。



SiSoft SANDRA 2001se相对于SiSoft SANDRA 2000在不少方面又有了新的改进。由于SiSoft SANDRA 2001se是一个运行在Windows 9X平台下的32位软件，又充分利用了Windows 9X平台的优点，因此它可以最大限度地测试出目前主流操作系统平台下硬件设备的实际信息和速度性能。值得注意的是，早期的SiSoft SANDRA 2001只是为Windows 9X设计，并不能在Windows NT/2000下运行（SiSoft SANDRA专用NT测试版本为SiSoft SAMANTHA）。

最新的SiSoft SANDRA 2001se（下称SiSoft SANDRA 2001）的实际版本号为3.7.52 版，相对于其前任SiSoft SANDRA 2001 0.7.10 ，它的主要特点是完全支持Windows 2000，同时在基准对比测试中采用的全新界面也让人耳目一新。目前，SiSoft SANDRA 2001分为两个版本：Standard普通版和Professional专业版，前者是提供给个人用户免费下载使用的版本，在其官方主页上有下载，而后者则比普通版多了一些网络基准测试和其他检测功能。后者更倾向专业分析，但并不能免费下载。

SiSoft SANDRA 2001 3.7.52 版的更新情况：

对Windows 2000/NT4的完全支持。

增强的基准测试界面，可以任意添加对比系统分数。

增加IP网络模块（仅专业版）。

增加Windows服务模块。

增强的多处理器支持。

增强的Pentium 4平台支持。

增加了对最新的VIA芯片和南桥芯片的支持。

自动测试系统时钟发生器。

增加对最新的系统监控芯片的支持。

修正了一些检测错误。

增加同步发布德文版Sandra 2001se的支持。

移去了Glide模块功能。

笔者这里使用的是Professional专业版。首先是安装程序，一路Next下去即可（途中可选择自定义安装和缺省安装），安装完毕后在桌面生成SiSoft SANDRA 2001的图标，运行后就进入了主界面。



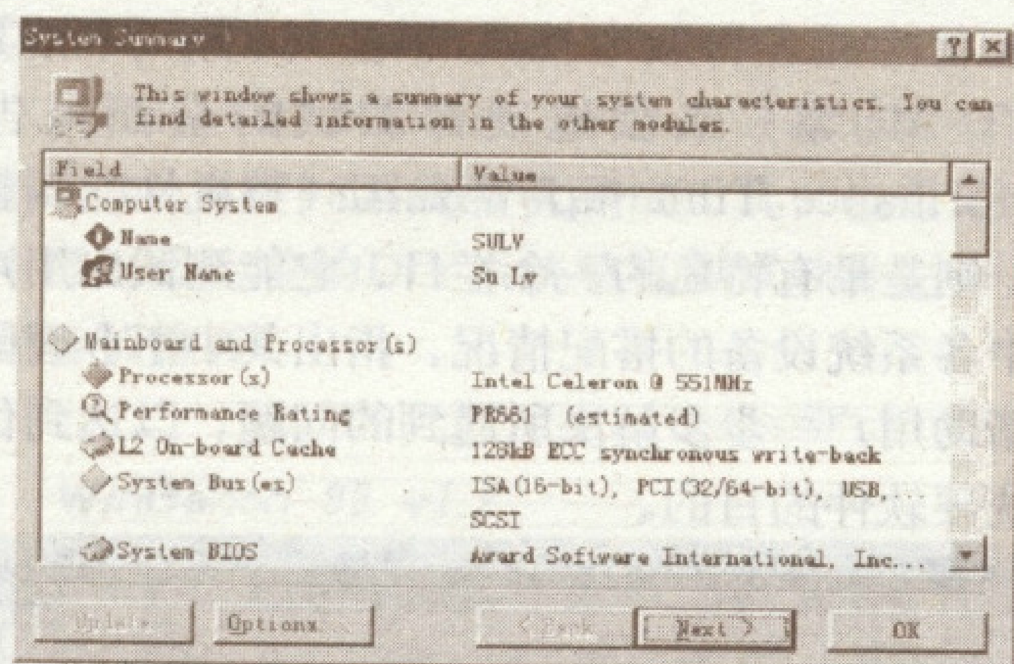
SiSoft SANDRA 2001主界面

怎么样，看上去是不是有点像Windows的控制面板？但实际上SiSoft SANDRA 2001用起来很简单，用鼠标先选择相应的图标，然后再逐个双击即可得到相应的测试结果。不过在使用时，笔者还是建议用户使用键盘的方向键加回车键来操作，这种操作同样非常简单，而且对于后面的基准测试还能减少因鼠标点击后移动而导致的干扰情况。

下面就让我们来看看这些图标的内容。首先要介绍最上面的Add New Module Wizard（添加新模块向导）。由于SiSoft SANDRA 2001是模块化设计的软件，因此通过安装新模块即可获得新的测试单元和测试内容，从而提高测试软件的实用性（该功能专供未完全安装的用户使用）。

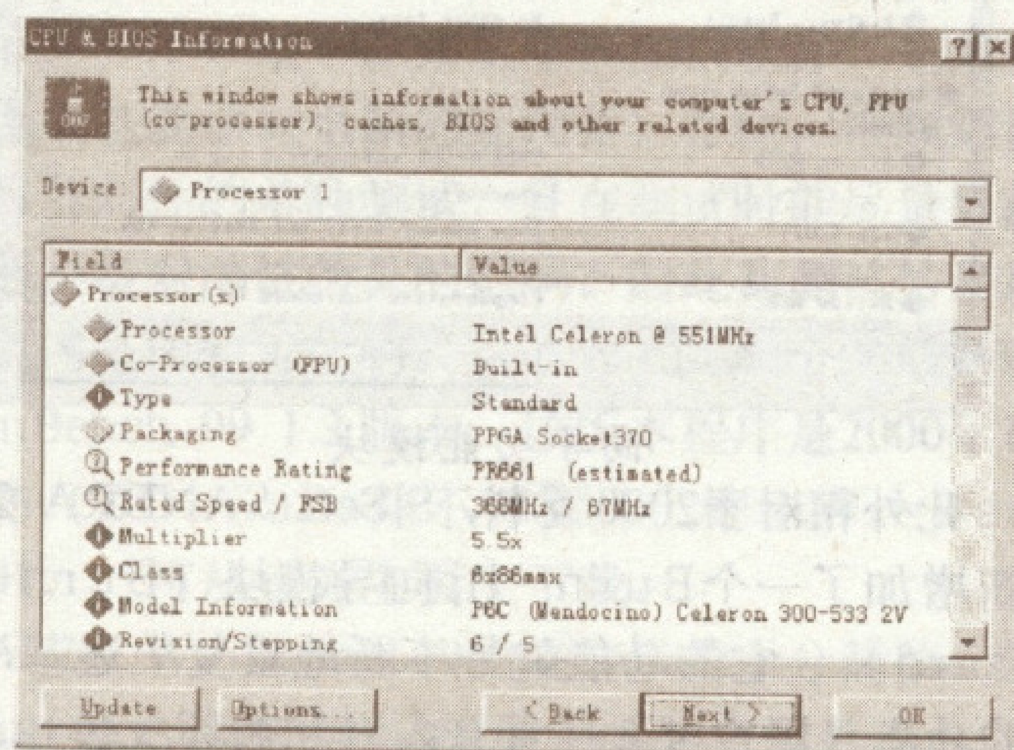
下图是系统摘要图标的测试画面。从中可以看到电脑名称、主板及CPU信息。这两项模块专门用来细致深入了解系统的CPU、主板型号及主

板BIOS情况，通过它DIYer可以了解自己CPU的详细情况（如超频性能、电压支持、CPU技术支持等）、主板情况（制造厂商、所用芯片及总线速度等）和主板BIOS情况（BIOS大小，支持硬件情况等）。



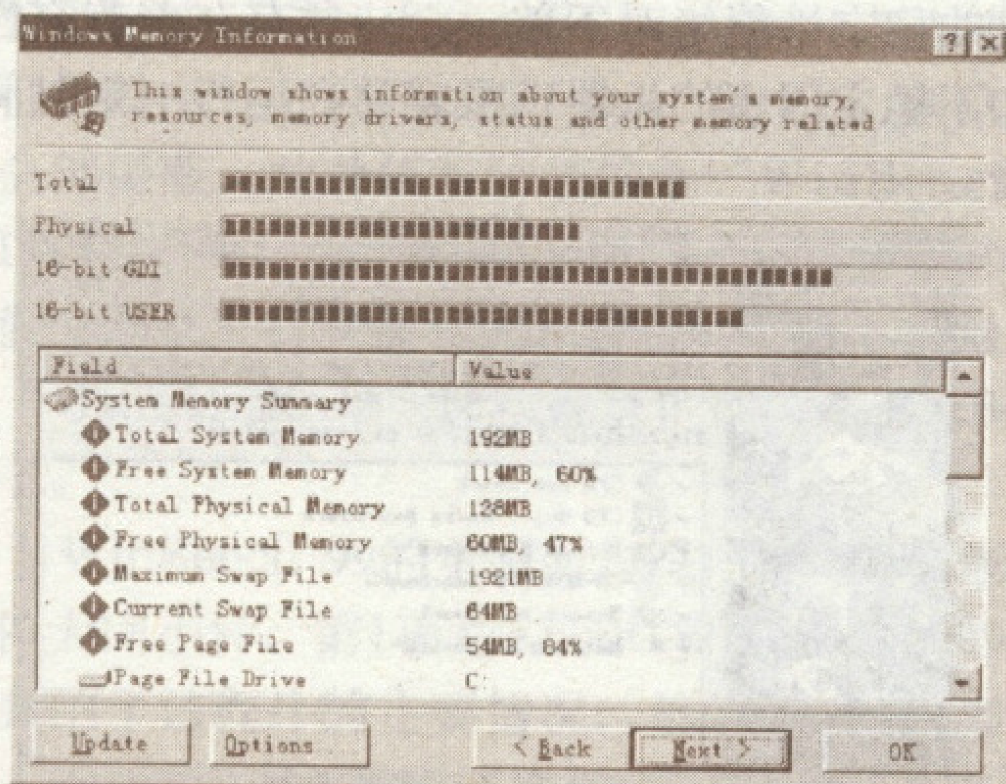
系统摘要

下图是CPU及BIOS信息，从中可以准确了解更为详细的CPU频率、技术特点和BIOS信息资料。



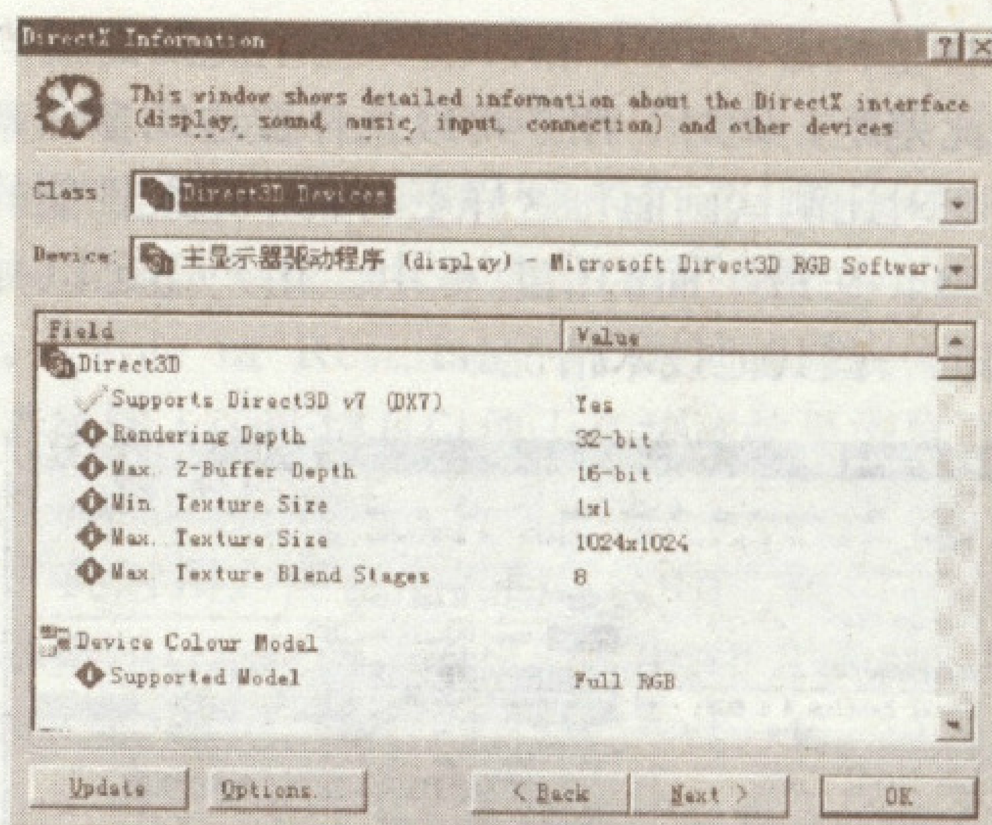
CPU及BIOS信息

下图是内存使用情况及测试信息。其中包括对物理内存、虚拟内存和硬盘交换文件的测试。

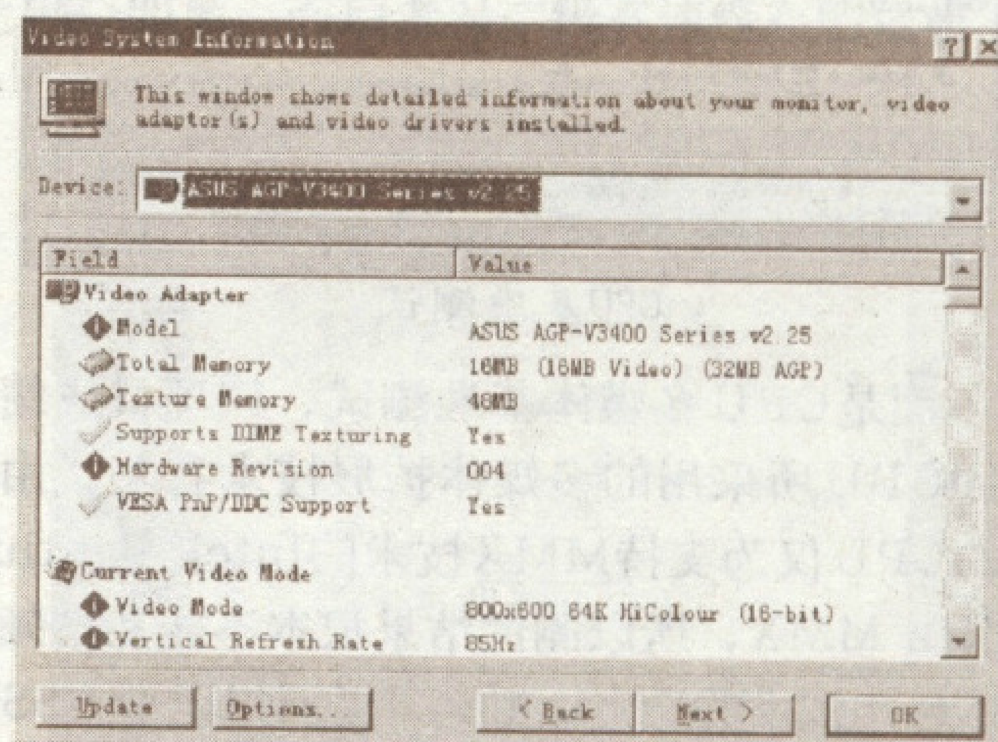


内存使用情况及测试信息

由于前面的测试信息模块太多，限于篇幅这里我们就不多介绍了。下面要介绍SiSoft SANDRA 2001的基准测试项目。



这是DirectX的测试画面，包括了DirectX设备、驱动程序的测试。

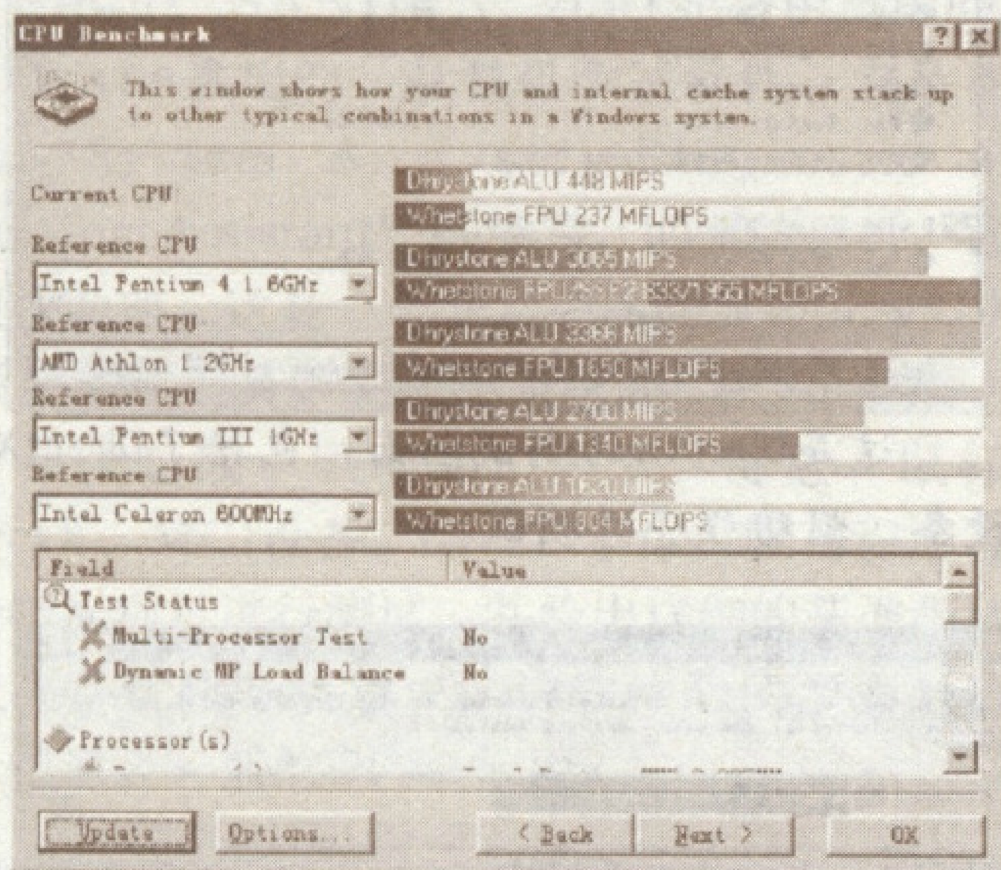


这是显示系统信息画面，可以准确地测出显示卡的类型、显存和显示模式。

基准测试是SiSoft SANDRA 2001的重头项目，也是不少专业媒体和DIYer乐意使用的基准测试单元。基准测试项目主要分为CPU、存储设备和网络设备3种，其中部分设备还有细分的测试项目。这里要提到的是，SiSoft SANDRA 2001的CPU整数运算测试采用的标准是Dhrystone值，单位MIPS（每秒百万指令数），而CPU浮点运算测试则采用FPU Whetstone值，单位MFLOPS（每秒百万浮点操作指令数）。

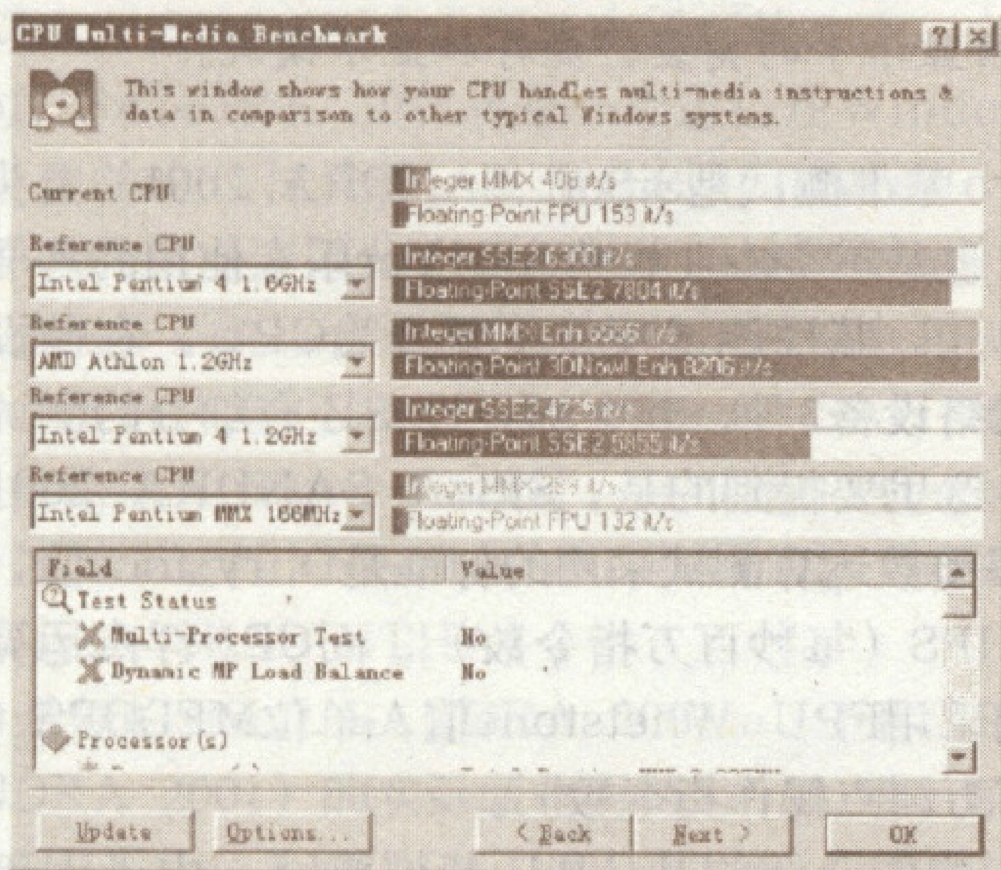
首先介绍的是CPU基准测试，由于近年来CPU硬件性能提高很快，所以SiSoft SANDRA 2001认为主频在600MHz以下的CPU就不是目前的主流产品了，因此程序选用AMD Duron 600MHz作为最低对比分数线。从下面的测试画面可以看到，最上面的是笔者一台Intel Pentium 225MHz MMX机器CPU的测试得分，明显是最低的。而下面另外给出的4个对比测试分数分别是Intel P4 1.5GHz、AMD Athlon 1GHz、Intel PⅢ 1GHz和AMD Duron 600MHz项目的得分。从中用户可以

了解自己机器的CPU和目前一些主流及高端产品的对比差距，同时，用户还可以选择左边的参照系统来改变对比测试画面，这样更有利于系统性能的对比考察。在最下面的信息框中，用户还可以知道CPU的一些其他技术情况。



CPU基准测试

下面是CPU多媒体基准测试，该项目成绩的好坏和CPU所采用的多媒体扩展技术有关。由于笔者的CPU仅为支持MMX技术的Intel Pentium 225MHz MMX，所以测试结果根本不能和高频带有3DNow!技术的Duron相比，更不用说带有SSE2指令的P4了。



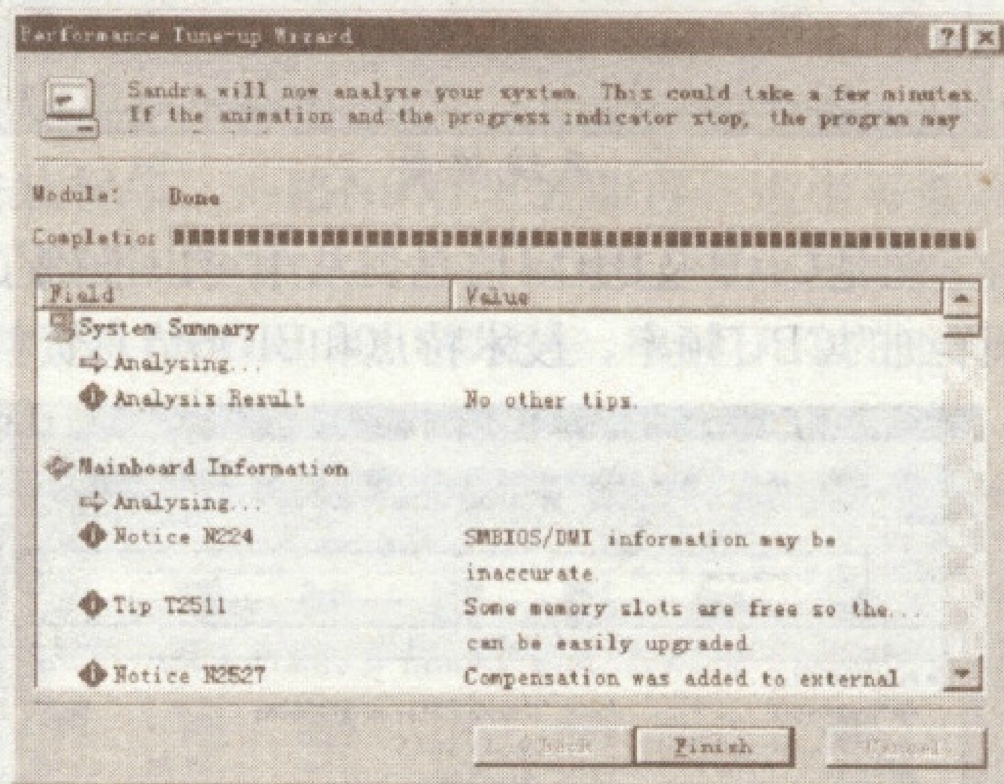
CPU多媒体基准测试

而在内存基准测试中，用户可以看到P4所采用的双通道RDRAM内存的实际威力。

其他的还有软驱、硬盘、光驱的基准测试栏目，其测试步骤和方法大同小异。

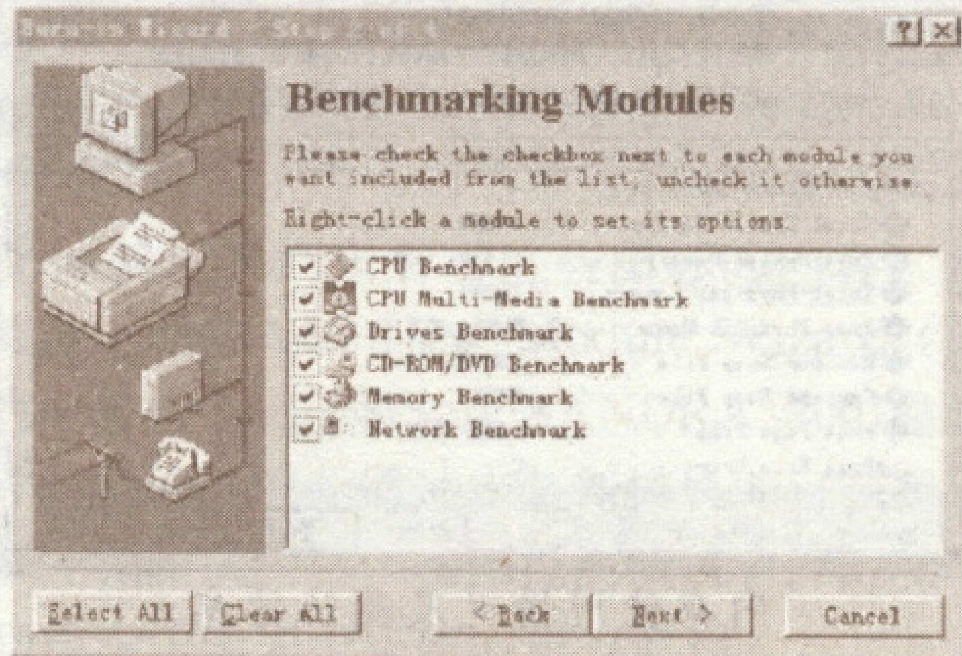
另外SiSoft SANDRA 2001还提供了十几项相关测试信息模块，主要有CMOS信息、DMA和IRQ信息、I/O信息等基本硬件信息等，这里就不多叙述了。

下面我们还要介绍的是SiSoft SANDRA 2001的向导功能模块，它们也是整个程序的核心内容之一。其中，WebUpdate Wizard（网络升级向导）可连上Internet更新SiSoft SANDRA 2001的软件版本。Create a Report Wizard（创建测试报告向导）可生成各种版本格式的记录文件（TXT、HTM等）来创建硬件测试的全面报告。Performance Tune-up Wizard（整机性能调整向导）则是最有特色的一个栏目，它能测试出用户机器中各系统设备的搭配情况，指出其中不合理因素并帮助用户一步步解决所遇到的问题，以达到优化系统硬软件的目的。



向导功能模块

此外相对于2000版本，SiSoft SANDRA 2001还新增加了一个Burn-In向导模块（Burn-In Wizard），它的功能就是不断地重复上述基准测试的功能（用户可选择重复内容和循环次数），实行所谓的“烤机计划”。这样对于整机系统稳定性将有一个非常大的考验。一般来说，如果所测试的电脑能顺利通过长时间的Burn-In测试，则意味着该机的稳定性能绝对不差；而一些存在着兼容性问题和不稳定因素的机器则很容易在运行一定时间后崩溃。



烤机向导

这里还要提到的是，使用SiSoft SANDRA 2001的用户可以采用客户及服务器方式来对远端电

脑设备进行测试，并且程序还内置了对多台电脑设备的协同测试功能。此外，SiSoft SANDRA 2001的安装文件夹内还带有一些特殊的工具，其中，Spdinfo在前面的内存测试软件文章中已经谈过，其他的还有一些防止死机和硬件优化的程序，用户可以酌情选择使用。

SiSoft SANDRA 2001是一款非常全面的Windows 95/98系统整机测试工具，也是笔者心目中最好最完善的DIY系统整机测试软件之一。值得向各位推荐！

WinBench 99 v1.2

下载地址：http://www.zdbop.com

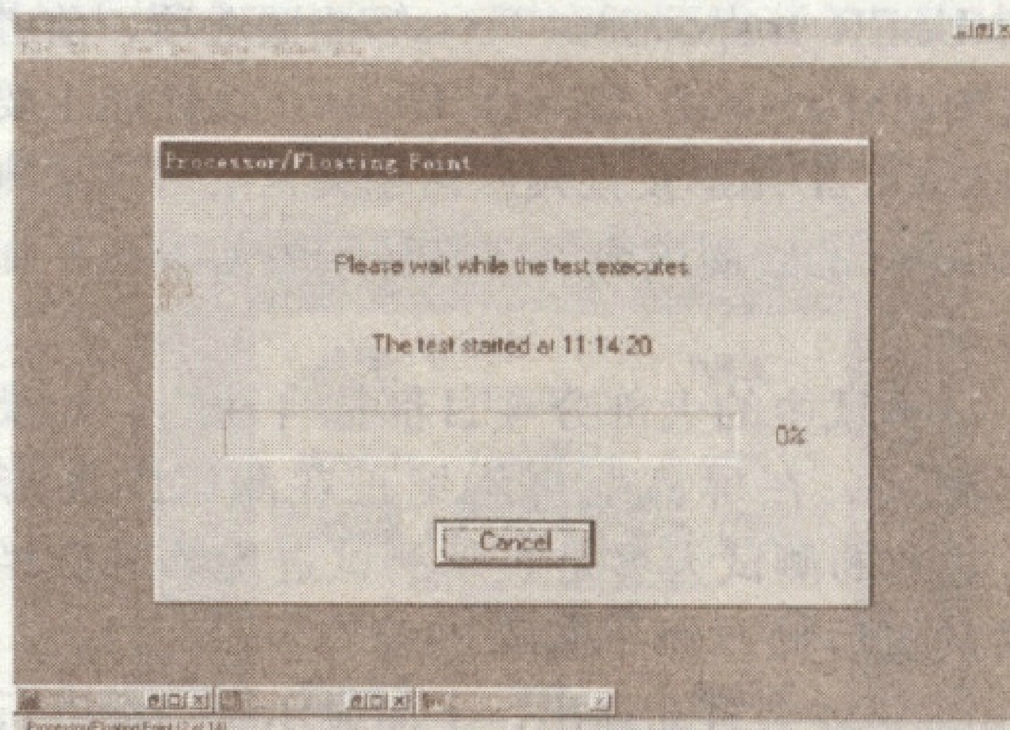
ZD Labs是美国著名的电脑基准测试机构，其推出的一系列测试软件目前已成为业界权威电脑测试软件的标准，WinBench 99就是其中的佼佼者。WinBench 99是一款系统整机测试软件，它最大的特点就是能够对电脑的处理器、存储、视频等设备进行针对性的单独测试，且在测试时能尽量屏蔽掉其他设备对测试结果的影响，因此其测试结果相对来说还是比较可信的。目前WinBench 99最新版为WinBench 99 1.2版本，该版本程序是2000年11月发布（ZD Labs并不打算马上推出WinBench 2001），可从官方主页上下载。

ZD WinBench 99的安装步骤十分简单。双击setup.exe后即可开始安装，安装完成后进入“ZD Benchmarks”选项即可看见所有WinBench 99的程序项。其中“PC Benchmark Results”是查看测试结果的选项。“Startup Manager”是一个实用工具，它可以列出并关闭Windows启动时自动运行的程序，用户可以用“Disable All”将这些程序全部屏蔽。此外值得注意的是“WinBench 99 All Tests”和“WinBench 99 Demo”两个选项，它们分别是进行全部测试和进行程序演示。最下面的“WinBench 99”选项就是正常启动WinBench 99了。

WinBench 99的主画面与ZD Labs的其他测试软件大同小异。第1项是About Winbencch 99，里面介绍了该程序的主要情况；第2项是Run测试单元，通过旁边的选项可选择测试项目；第3项是Save Results，专用来保存测试结果；第4项是Compare Results，用来对比测试结果；第5项是Help帮助文件。最后一项则是Exit（退出）。

程序主界面的左下角还有两个最小化的窗口，分别是System Info和Table of Results。System Info是关于所测机器系统信息的，使用者可对其进行修改以获得正确的信息，该选项主要用于最后测试对比结果时能了解所测机器的详细配置。Table of Results是关于测试结果表格的，使用者须输入一些信息以便于在测试结果浏览器中区别其他测试结果。

此时用户点击主界面“Run”图标右边下拉菜单里即可选择测试项目。其中All Tests将进行全部模块的测试，而CPU WinMark 99和FPU WinMark两项则用于测试系统处理器的整数及浮点性能。需要注意的是，前者对处理器的二级高速缓存依赖严重，如Pentium Ⅱ和Celeron的差别在此十分明显，而后者对二级高速缓存的依赖不大。

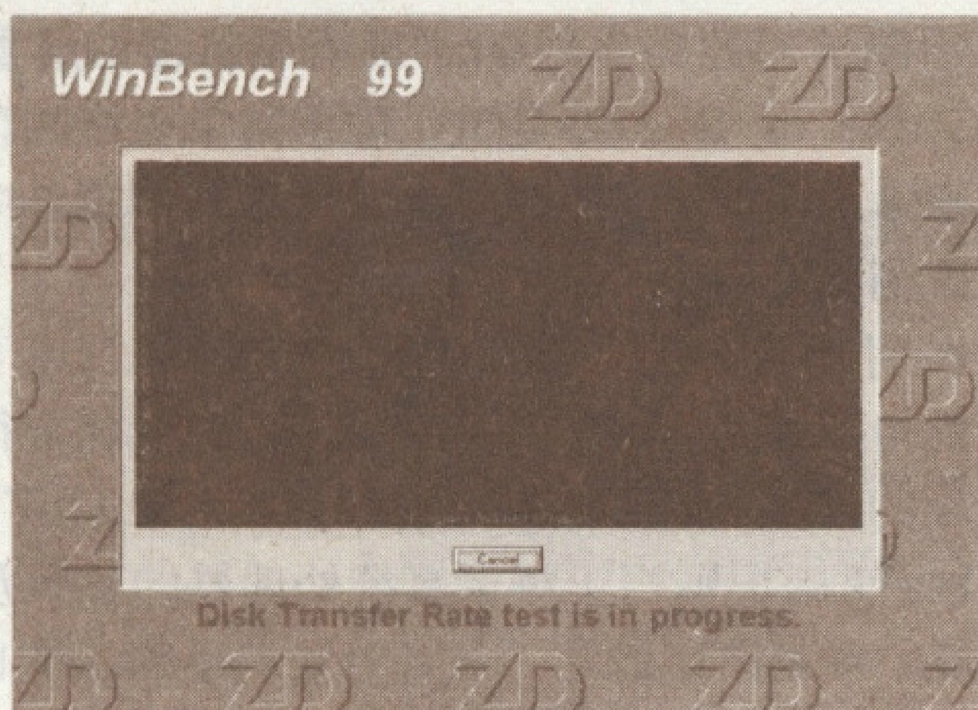


CPU浮点性能测试

Bussiness Graphics WinMark 99和High-End Graphics WinMark 99将测试系统的显示设备在商用和高端应用方面的性能，影响该项得分的除了显卡本身外，还有CPU和主板总线的带宽速度。其中Business Graphics WinMark 99是针对普通商业应用如字处理、电子表格、商业图形应用及Internet测览器等商业应用软件的；而High-End Graphics WinMark 99是针对如CAD、排版、编程及专业图形等专业应用程序的。这两者都采用了一些常见的程序进行测试，它们大多是市面上流行的软件，这样就能保证测试的结果对主流操作系统有直接意义。

Bussiness Disk WinMark 99和High-End Disk WinMark 99两项是测试系统的磁盘设备在商用和高端应用方面的性能，主要用于测试硬盘设备，也可测试其他如Zip、Mo等可随机读写的大容量存储介质，其内容和图形测试差不多。该项测试主要受主板总线、处理器速度、内存和磁盘设备的影响。此外还有一个Disk Lnspection Tests，它可测试磁盘的持续数据传输率、CPU占用率和平均

访问时间。在磁盘的持续数据传输率测试中，使用者可以清楚地看到磁盘各部分的传输速率、CPU占用率和平均访问时间。

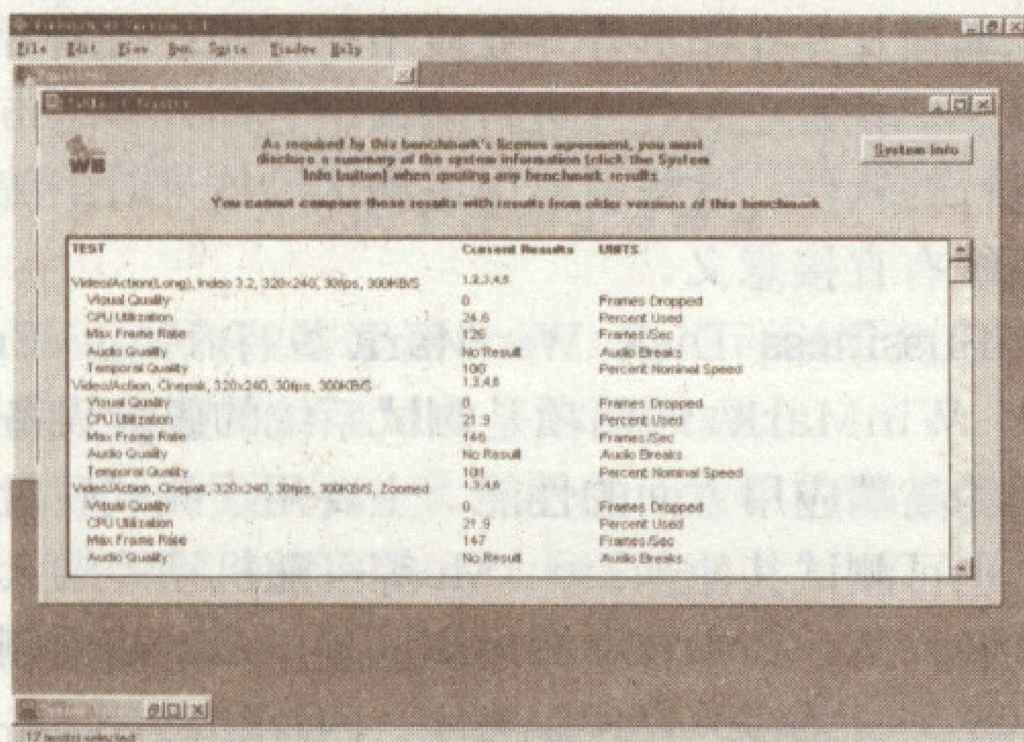


磁盘持续数据传输率测试

其他的还有一些诸如DirectDraw Tests和GDI/USER Inspection Tests等测试选项，前者主要是测试Microsoft Direct Draw，该性能主要与Windows 2D图形及视频应用相关，后者则是测试Windows的线圈填充、字符显示等基本图形加速能力。

在测试中的大部分项目都是自动的，如果是图形测试，在屏幕上可看见正在测试的图形画面，其它的测试大多是表示测试进度的进度栏。测试完成后显示测试结果的窗口（Table of Results）就会自动弹出，上面显示有当前进行测试的详细结果以及相关的一些说明等。一般测试时间从十几分钟到几十分钟不等，和所测试机器的速度有关。

测试完成后将出现相应的测试结果，用户可选择“Compare Results”对测试结果进行对比分析，此外还可以在结果察看程序的“File”中选择“Creat Excel Workbook”，即将当前的数据库转换保存成Excel的格式，供进一步进行编辑和处理。


测试结果窗口

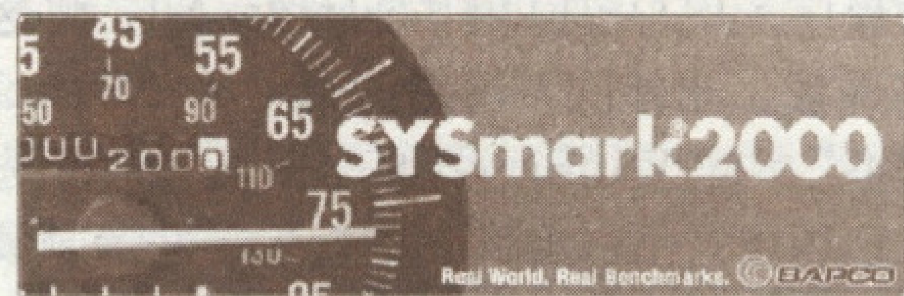
ZD WinBench 99侧重于对系统各个部件的针对性和密集性测试，能最大限度地提供主流操作系统真实全面的测试结果，值得向各位推荐。不过WinBench 99也有一些不足的地方，主要体现在其容量体积庞大，测试下来感觉非常麻烦。此外该程序对CPU处理器速度的依赖性很大，快速的CPU处理器将对其他设备有很强的主导性和决定性。最后WinBench 99对一些最新的硬件新技术仍未及时地支持（如一些CPU新指令等）导致某些测试结果失真等。不过平心而论，ZD WinBench 99仍然是目前电脑业界一款权威实用的电脑硬件测试软件。

SYSmark2000

下载地址：不提供下载，零售价格为99美元

SYSmark2000是一个非常著名的系统整机测试软件，它是由业界知名的BAPCo成员合作开发的。BAPCo是商业应用软件性能协会的缩写，其成员包括IBM、Microsoft、Intel、COMPAQ等许多国际著名硬软件开发设计商。该协会是一个技术性非盈利团体，主要负责设计开发各类电脑设备的基准测试程序。SYSmark2000就是该机构的代表作品之一。

SYSmark200的测试原理类似于前面我们曾介绍过的ZD Labs Winstone系列，它也是一个基于主流应用软件的基准测试程序，通过SYSmark2000的测试即可反映出系统运行商业办公、图形处理、网络浏览等应用软件的能力。由于测试是基于真实软件环境而运行的，因此它能极大地反映系统的真实应用性能。该软件以光盘为载体，用户必须花钱购买。



SYSmark2000作为一款运行在Windows下的系统整机测试软件，能在Windows 95、98、NT和2000下运行。需要注意的是，程序在Windows 2000下必须是Administrator用户才能顺利运行。

SYSMark2000中所包括的测试应用软件有：

Microsoft Excel 2000
Microsoft Word 2000
Microsoft PowerPoint 2000
Dragon Naturally Speaking Pref. 4.0

Corel Paradox 9.0
Corel CorelDRAW 9.0
Adobe Photoshop 5.0
Avid Elastic Reality 3.1
MetaCreations Bryce 4
Netscape Communicator 4.61
Adobe Premiere 5.1
Microsoft Windows Media Encoder 4.0

上述这些应用软件涵盖了商业办公、图形处理、网络浏览等几个方面，其中大多数程序在目前还是属于主流类型，测试时程序将运用一些预先设计好的脚本来进行自动控制。

为了得到一手资料，笔者有幸联系上了BAPCo的业务经理John Peterson先生，经过友好协商后他们向笔者赠送了一套SYSmark2000系统整机测试软件，无疑方便了本文的写作，在此向John Peterson先生和BAPCo表示感谢。

想要SYSmark2000顺利运行还必须满足一些硬软件要求：

操作系统：英文版Windows 95/98/NT 4.0（至少是ServePark4）及Windows 2000。

内存容量：至少64MB，但推荐使用128MB以上。

硬盘空间：带光盘运行测试需要175MB、而完全安装到硬盘运行则需要700MB以上容量。

其中，操作系统方面最好使用的是英文版的Windows系统，否则程序将拒绝继续执行，这点给许多中文用户带来了麻烦，也是SYSmark2000兼容性不够好的地方。解决的办法如下：

1. 控制面板的键盘属性中，键盘/语言要设置为英语(美国)，其他的项目都必须删除。

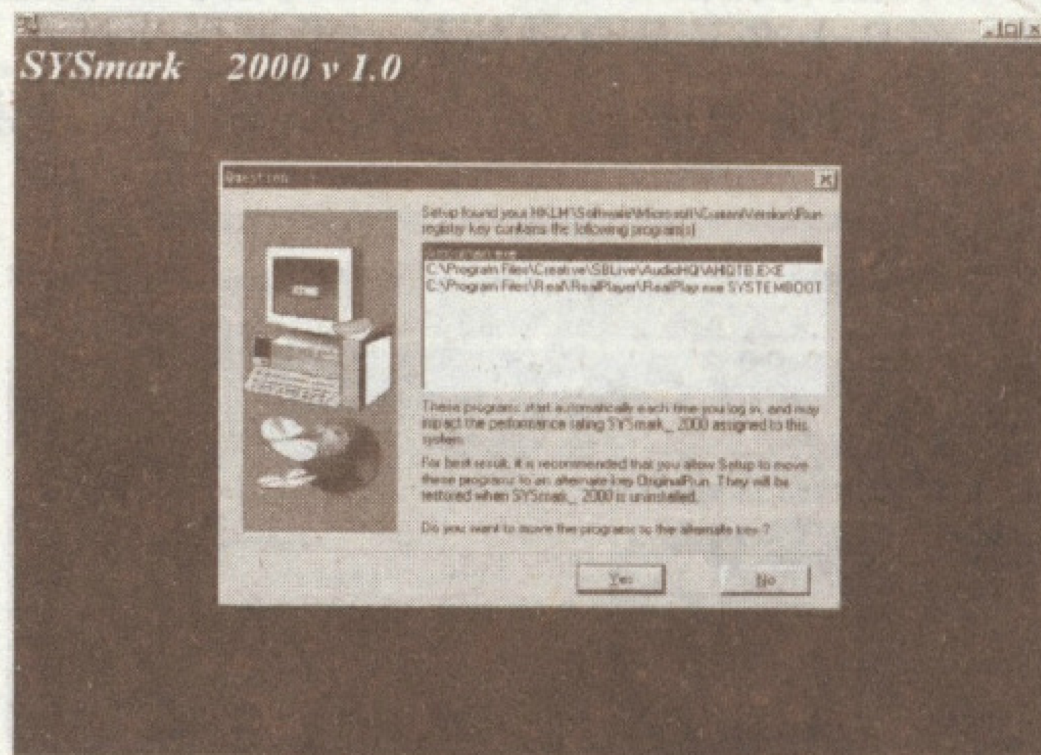
2. 控制面板的区域设置中，区域设置也必须为英语(美国)。

3.Windows的日期设置格式必须是mm/dd/yy

上述3点必须先后设置好后SYSmark2000才能正常运行。

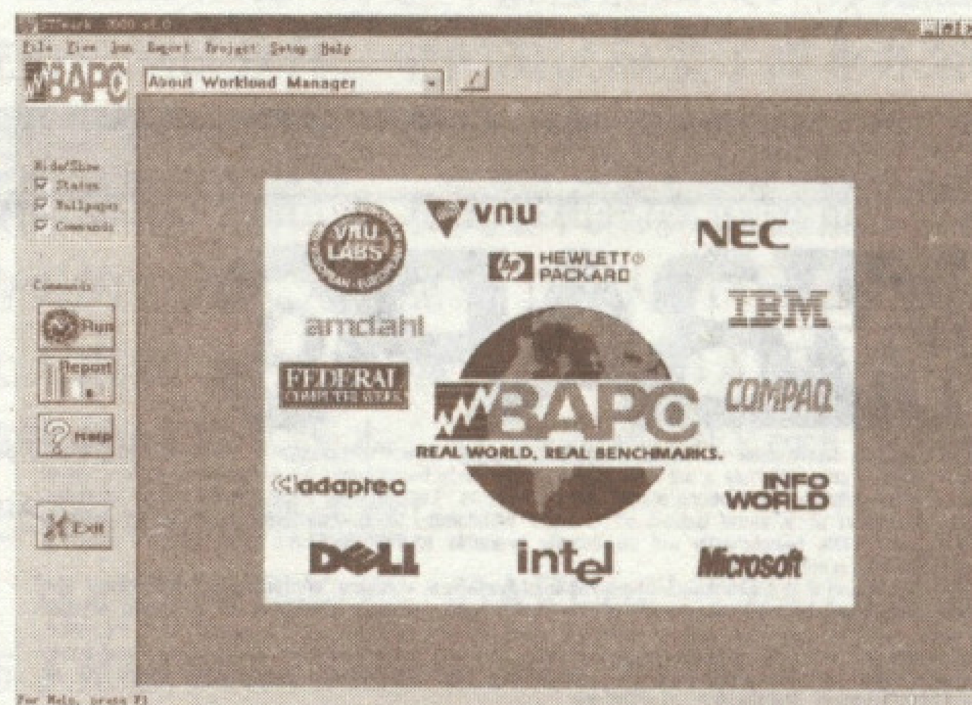
SYSmark2000有两种安装选择，最小安装和最大安装。前者只要175MB硬盘空间，但使用时需要光盘协助读取测试数据。后者则需要700MB硬盘空间，但运行测试时不需要光盘。

下面就是SYSmark2000的安装画面。安装时程序需要指定打印机端口，如果用户电脑上没有安装打印机，可以在对话框中填入“NUL”。安装后期SYSmark2000将提示用户及时关闭多余的常驻内存程序以提高系统测试的准确性，完成安装后需要重新启动电脑才能正常使用。



关闭多余的常驻内存程序

进入SYSmark2000后即出现如下测试画面。此时点击左边的“Run”按钮即出现3个测试选项。



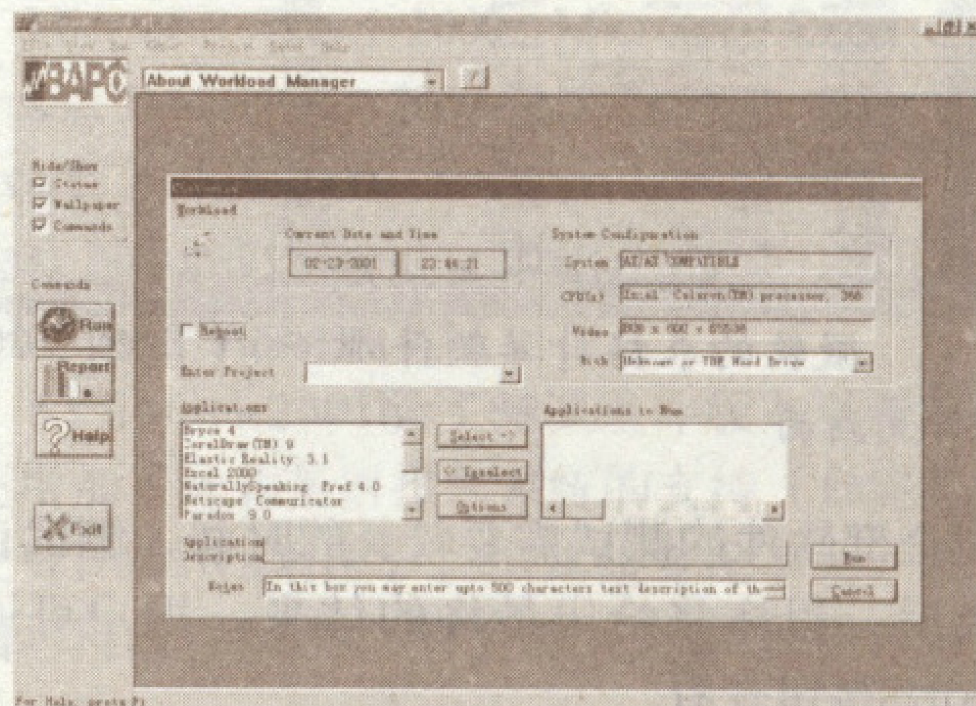
SYSmark2000测试主界面

1.Official Run：这是BAPCo认证的测试组件，包含了SYSmark2000内置的所有主流应用软件。

2.Run Suites：让用户自行选择测试的组件，其中包含了Official Run、Internet Content Creation、Office Productivity等3个测试组件。

3.Customize：自定义脚本和应用软件测试，该选项的自由度更高。

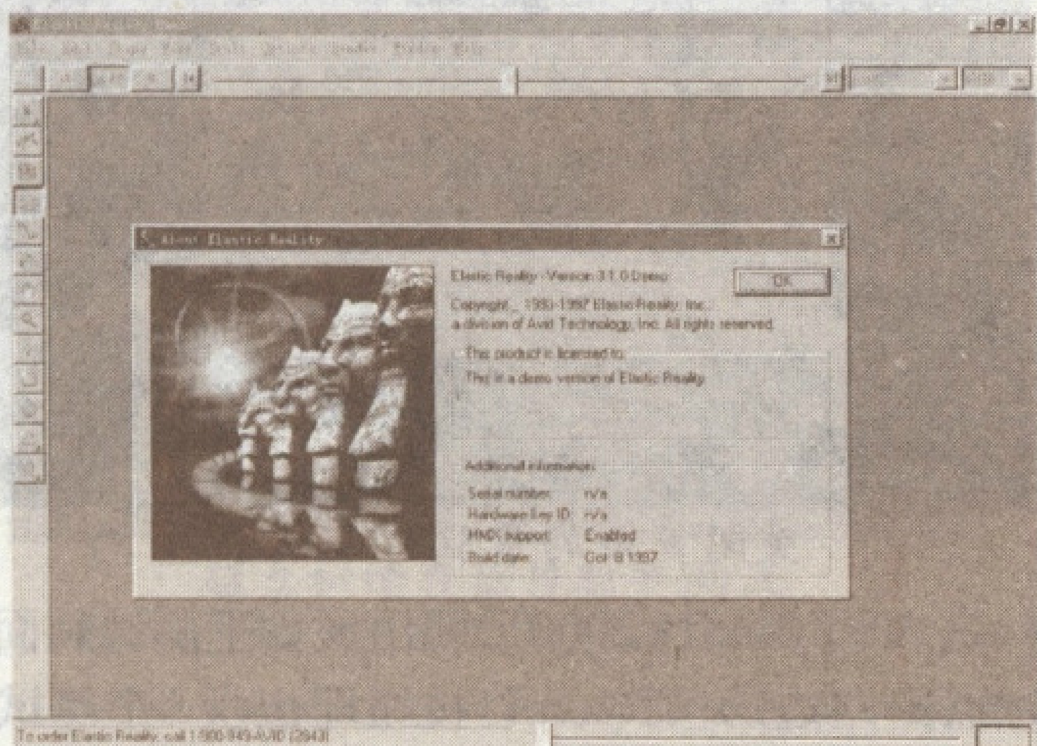
下图是Customize设置的画面，需要注意的



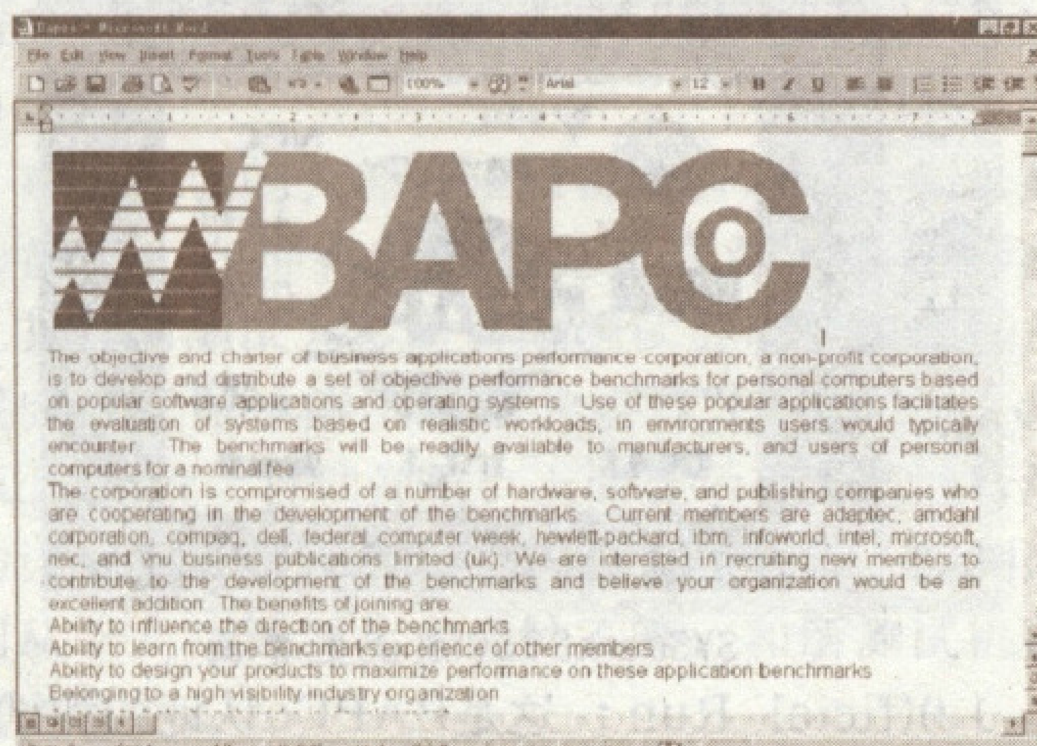
硬件评析

是，测试之前必须输入测试项目名称。

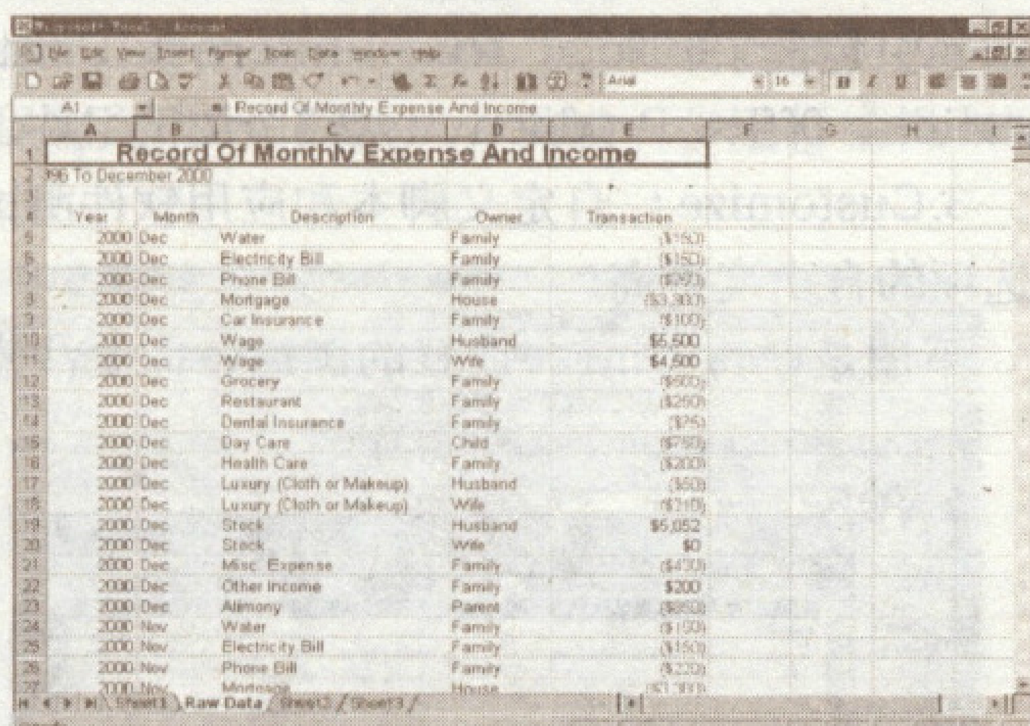
由于程序的运行和前面介绍的Winstone十分类似，而且大多又是自动执行，无须用户过多干预，这里就不多叙述了。用户可以看看下面的测试画面。



图形设计软件Elastic Reality的测试画面

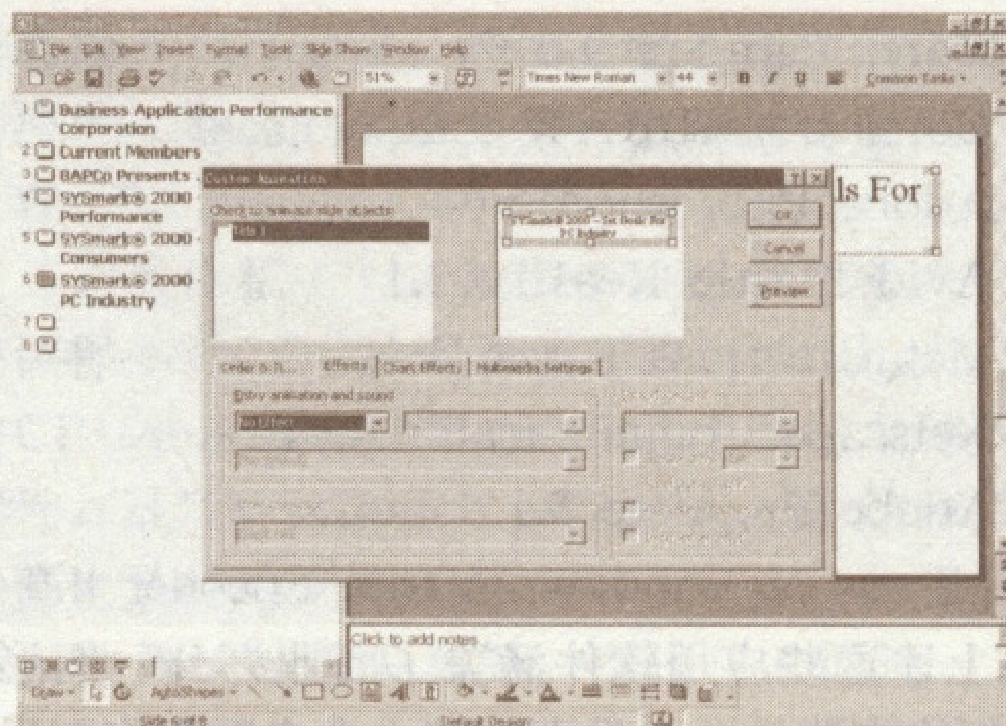


微软的文字编辑软件Microsoft Word 2000的测试画面



微软的表格计算软件Microsoft Excel 2000测试画面

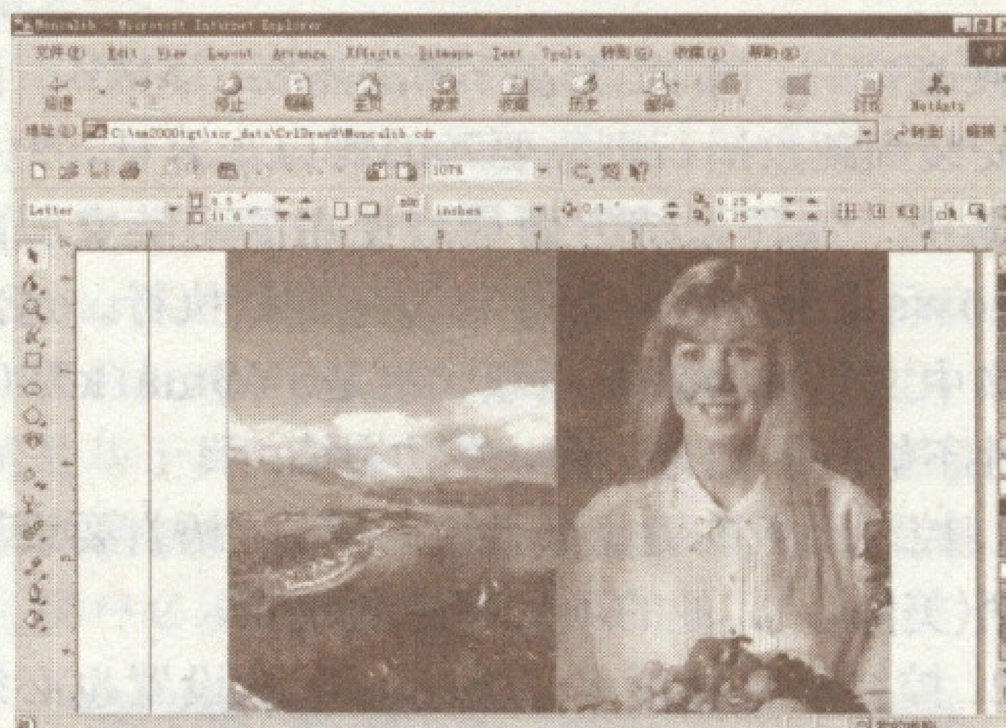
全部软件的测试需要较长的时间，测试自动完成后，程序将给出最终的结果，用户可通过Reports按钮查看。



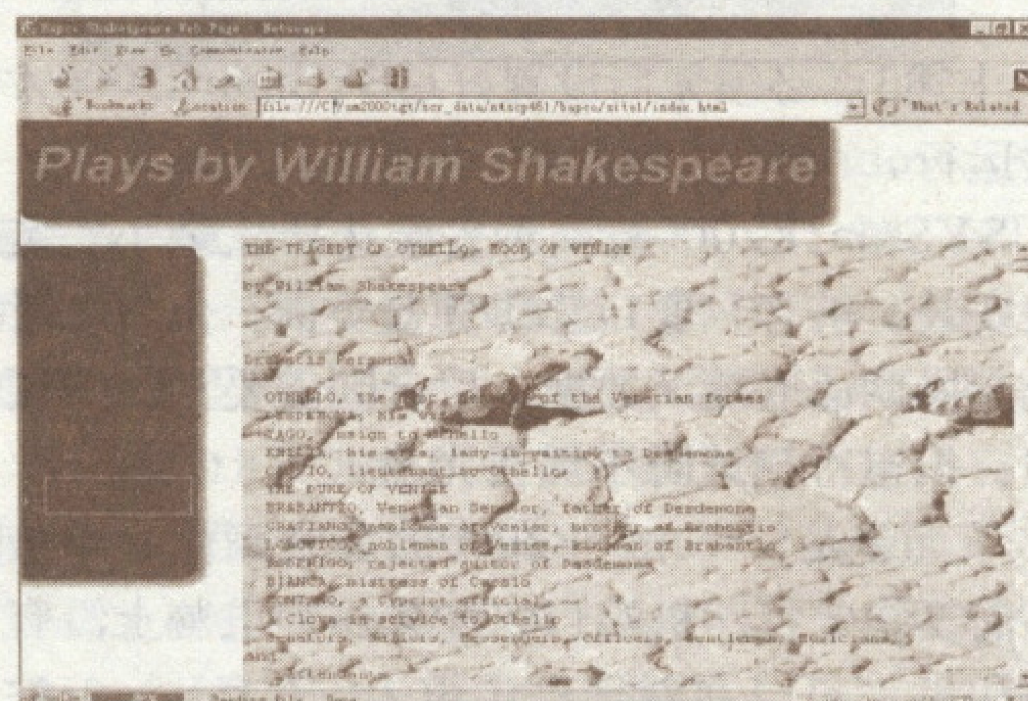
Microsoft PowerPoint 2000的测试画面



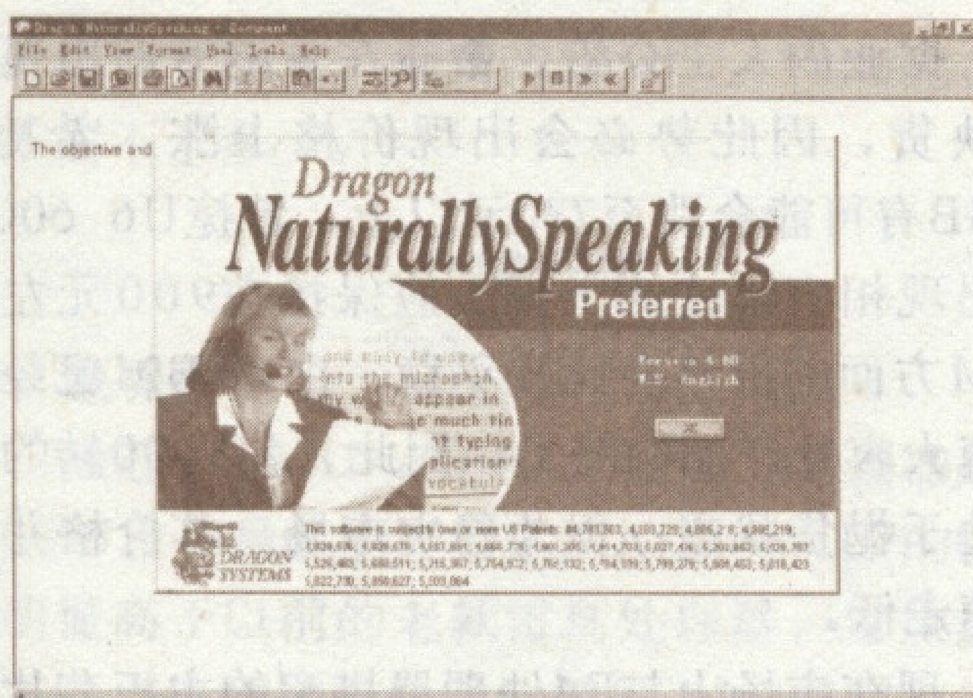
图形编辑渲染软件Bryce4的测试画面



图像制作软件Corel Draw 9的测试画面



网络浏览器Netscape Communicator的测试画面



Dragon Naturally Speaking测试画面，该软件是一款语音识别软件



数据库软件Paradox 9测试画面

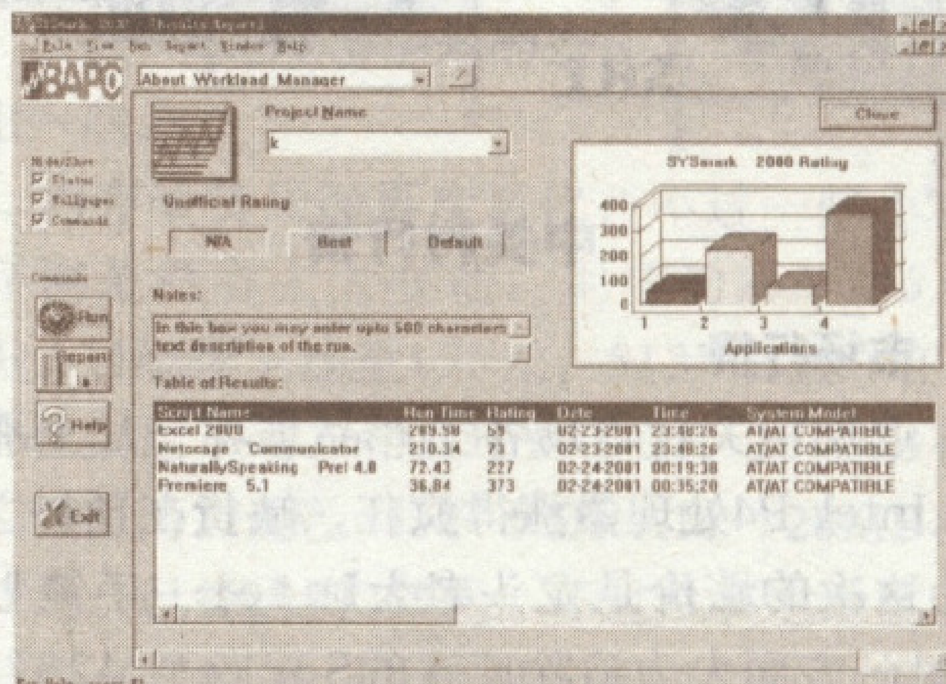


图形编辑软件Adobe Photoshop 5.5 测试画面



这是视频编辑及图像制作软件Adobe Premiere 5.1 的测试画面

下图是SYSmark2000第一种测试结果图表。测试结果左边上方是测试结果名称及注释，右边则是直观的图表画面，下方给出的详细的测试结果，包括测试得分，测试时间日期及测试机器类型等。



SYSmark2000测试结果图表

SYSmark2000是一款性能强大、功能独特的系统整机测试软件，它的测试涵盖了商业办公、图形处理、网络浏览等几个方面的应用软件，确实能有效协助用户测试出系统整机的实际性能，但其收费购买的方式人为地隔离了广大DIYer用户，这无疑大大限制了它的发展。真希望BAPCo能早日推出该软件的共享版本，让普通的DIYer们也能过上一把SYSmark测试瘾！

这里要提到的是，BAPCo已于2001年4月19日发布了最新的SYSmark2001测试软件。该软件同样基于实际应用程序的测试，主要考察Internet内容创作和办公室应用软件的工作效率。它主要运行在Windows 98 SE、Windows 2000或Windows Me上，目前售价199.95美元。SYSMARK2001由以下两部分组成：

Internet内容创作：

Adobe Photoshop 6.0、Adobe Premiere 6.0、Microsoft Windows Media Encoder 7、Macromedia Dreamweaver 4、Macromedia Flash 5

办公室商用测试：

Microsoft Word 2000、Microsoft Excel 2000、Microsoft PowerPoint 2000、Microsoft Outlook 2000、Microsoft Access 2000、Netscape Communicator 6.0、Dragon NaturallySpeaking Preferred v.5 、WinZip 8.0、McAfee VirusScan 5.13

SYSmark2001除了测试组件版本更新外，此外还增加了对非英语操作系统的支持（如完全支持中文Windows系统），但其他变化不大，感兴趣的用户可以到BAPCo的主页上去看看。

市场行情

SHI CHANG HANG QING

中关村行情

市场行情

近期中关村市场各类产品呈现一片上涨的势头，Intel P4处理器涨得疯狂，缺货在预料之中，因为这次的涨价是龙头老大Intel一手策划的。Intel一方面大力清除库存的Socket 423针脚的P4，另一方面控制Socket 478针脚P4的出货量。一些做CPU的商家在四处屯货，希望能够大赚一笔。相信Socket 478 P4的缺货现象将延续一段时间，价格肯定还会高居不下，P4 1.5G（478针脚盒装）价格也会在1500元左右。P4 1.6G（423针脚散包）价格会在1360元左右，而P4 1.5G（423针脚散包）极有可能会涨至1330元。和P4相反，高频赛扬在未来一段时间预计会有小幅度的下跌，而低端赛扬则基本不会有太大的变动。AMD方面有消息传出会调整价格，主要是针对Athlon XP系列。但据了解，此次调价后，可能影响到的是Athlon XP 1700+和Athlon 1800+，而低端的两款产品价格变动不会太大，但随着Athlon XP在市场中销量看好，其价格透明度也会越来越高，商家间价格战会比较激烈，因此估计其价格将逐步走低。

HY SDRAM传出价格上涨的消息才几天，HY 128MB已经涨至120元，攀升速度之快令人咋舌。各商家声称缺货，但是内存价格低迷了这么长的时间，大部分人都坚信这是炒作的结果。现在比较让人担心的是HY芯片内存的上涨可能带动三星、KingMax等其他厂商。相信这此价格出现上涨只会是短期现象，其上涨空间也会极其有限，而且范围也仅仅局限在SDRAM，DDR与RAMBUS内存并未受到太多波及。

近期硬盘市场称得上是波澜不惊，不过有几款产品降价的幅度很大。比如希捷80GB目前售价1400元，降幅达95元。IBM出货量较大的产品价格都有小幅下降，而昆腾硬盘价格却没有什么变动。在未来的日子里，希捷U6 40GB出现上涨势头，据业内人士分析，希捷在香港方面出现全面的缺货，因此势必会出现价格上涨，希捷U6 40GB有可能会涨至730元以上。希捷U6 60GB也会出现相应幅度的上扬，应保持在900元左右。IBM方面的价格会比较平稳，由于IBM已经转向高速大容量产品的开发，因此，其5400转的产品正处于抛货状态，但为稳定市场，其价格并不会迅速走低。

现在市场上与P4处理器搭配的主板芯片组主要有Intel 850、845、VIA P4X266这3款。i850由于只支持RDRAM，市场反应比较冷淡，毕竟将近300多元一条的128MB PC800 RDRAM不是谁都买得起的；i845目前只支持SDRAM，内存带宽严重不足；P4X266虽然支持DDR，但目前最高只支持到PC2100，也就是DDR266，磁盘性能方面的表现也不是非常出色。SiS645芯片组的出现使人们发现了性价比更高的解决方案，因为从测试数据来看，SiS645搭配PC2700（DDR333）DDR内存的性能已经十分接近i850+PC800 RDRAM。可惜的是，市场中基于SiS645的产品还不是很多。

新品时报

Intel和VIA的芯片组大战促使许多新主板不断上市，最先登场的是采用红色PCB板的思普主板，基于P4X266芯片组，支持478 P4+DDR，虽然牌子不怎么响，可是价格够便宜，只要840元，相信会让大多数用户接受。同维低价系列的又一款采用P4X266芯片组的板子也上市了，可是支持的却是423针脚的P4，搭配SDRAM或是DDR，板载AC'97声卡，售价仅为790元。另外SiS645芯片组的精英L4S5M主板终于上市了，支持478 P4+DDR，Micro ATX架构，售价为940元。精英板子的做工向来不错，高性能P4加上性价比很高的DDR内存，还有性能不错的SiS645芯片组，以这一价格上市相信销量一定不差。

显卡也有新品上市，低端是双敏的火旋风Power 626升级版，采用Radeon VE显示芯片，升级版配备了64MB-4.5ns SDRAM显存，VGA-OUT/S-Video OUT/DVI-I Interface三种接口一应俱全。高端有耕升的GeForce3 PowerPack3，采用GeForce3 Ti 200显示芯片，核心/显存标准工作频率为175MHz/200MHz，售价仅为1680元。众人瞩目的原厂镭8500、7500终于在出现在北京的电子市场了，数量有限，但

是价格非常诱人，分别为2050元/1450元，比兼容卡高不了多少。

外地行情

深圳行情

最近，AMD Athlon XP系列处理器是在深圳CPU市场最热的产品了。Athlon XP的性价比要明显高于以前的老款雷鸟处理器，发热量控制得不错，价格也仍然保持着优于Intel同档产品的优势，使之一上市就得到了广泛关注，销量不错。不过也许是新品上市的惯例，Athlon XP现在的价格还不够明朗，有些JS正准备借此机会大捞一笔。所以，建议打算近期购买该类产品的用户最好还是先多了解一些价格方面走势的信息再动手。我们从市场中看到Athlon XP 1500+/1600+/1700+/1800+的价格分别1050元/1080元/1360元/1880元。其中，1600+（实际频率为1.47GHz）的Athlon XP处理器性价比还最高，值得大家考虑。Intel方面，Socket 478的奔腾4处理器销售渐入佳境。这主要还是归功于支持Socket 478 CPU的主板开始多了起来，i845、P4X266芯片组的主板自然不用多说，就连大家一直关注的SiS645也已经全面上市，用户选择的余地是比以前大得多了。Socket 478 1.4GHz/1.5GHz/1.7GHz散包奔腾4处理器的价格分别为1080元/1380元/1790元。

与不断下降的CPU相反，内存开始了“小幅上扬”行情，128MB兼容条从谷底的70元上涨至85元，并且还在持续上涨中。但据我们了解到的各方面情况显示，此轮内存价格上扬很有可能只是短期行为，与很多业内人士所预料到的结果相同。

P4已经真正进入了普通用户的家庭，不过i845主板近期的价格并没有太大的变动，相反i850主板价格一降再降，众多用户已经开始把眼光转向了性能更加出众的i850主板，根据商家的反馈来看，最近的i850产品销量已经同i845的相差无几了。

上海行情

CPU方面最近还算比较正常，整体波动不是很大，低端的赛扬由于供不应求出现了上涨的态势，而高端赛扬的价格却有所小降，100MHz外频的赛扬900也降至480元。从目前来看高端的赛扬产品同AMD同频产品相比已经有相当的竞争力了。使用了新内核的赛扬1G价格再创新低，不过575元的售价相信还有一定的降价空间。P4方面涨价局面终于有所缓解，478构架的1.4GHz/1.5GHz P4售价也有所小跌，虽然478构架性能上同423架构产品几乎没有区别，不过478架构将是未来的主流产品，代表P4处理器未来的发展方向，价格自然要高出一些。

内存缺货局面再度恶化，不过一些小容量的内存倒是没有太大变动。主流的HY256MB SDRAM继续上扬至155元，512MB坚守在370元的价位纹丝不动。相反HY DDR 256MB有所小跌，报价为210元。HY RDRAM 128MB再度上涨15元，已经达到280元，不过从其它地区的情况看，内存在最近一段时间内可能会有一定的涨价空间。

硬盘方面情况也不容乐观，我们可以看到迈拓的星钻以及金钻系列产品已经全面缺货，市场上部分商家手中的散货价格也高的出奇。不过迈拓新火球20GB刚刚到货，售价为780元。其他品牌硬盘价格比较稳定，目前硬盘市场缺货状况虽然已经逐渐开始好转，但是如果货源问题得不到解决，后期价格仍有可能出现上涨。

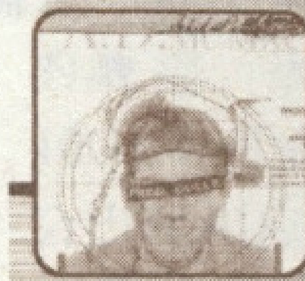
沈阳行情

近期CPU的市场可以说是风平浪静，Intel的CPU依然没有什么变动，价格还是高高在上。面对AMD的咄咄逼近，似乎一点反应也没有。同样，AMD方面也没有太大变化，价格保持不变。AMD最新的Athlon XP 1700+上市了，但是数量还非常少，售价是1350元。虽然比老Athlon要贵了不少，但是相对于Intel的P4还是便宜了很多。大家购机不妨多多考虑AMD的CPU，性能强大而且价格又不高。

目前i850主板的销量不尽如人意，内存的涨价无疑雪上加霜，更多的人会去考虑性价比更高的DDR平台。三星 128MB DDR并没有受到本轮涨价的冲击，报价为230元。Apacer系列目前已经全面缺货，在市场上难觅踪影。Kingston方面缺货也颇为严重，目前只剩下128MB/256MB SDRAM少量有货，报价为125元/225元。

总体来看，硬盘市场缺货现象还是比较严重，这样很可能会导致价格迅速回升。西捷U6 20GB报价为650元。酷鱼460GB和80GB价格下降至1150元和1480元。IBM 60GXP 40GB价格为910元。其它的产品在市场中基本都难觅其踪。

中关村配件零售价格单位：人民币（元）			
CPU	P4 1.7GHz	散装478针脚	1710
	P4 1.5GHz	散装478针脚	1460
	P4 1.4GHz	盒装423针脚	1020
	PIII 1GHz	Socket 370 散装	1430
	PIII 933EB	Socket 370 散装	1310
	赛扬 II 1G	Socket 370 散装	580
	赛扬 II 800	Socket 370 散装	420
	AMD Athlon XP 1.500+	散装	1080
	AMD 雷鸟 1G	散装 FSB 266MHz	630
	AMD Duron 800	散装	470
	AMD Duron 750	散装	300
硬盘	IBM 60GXP 60GB	7200r/m 2M DMA100	1110
	IBM 60GXP 40GB	7200r/m 2M DMA100	890
	希捷 酷鱼III代 60GB	7200r/m	1090
	希捷 酷鱼IV代 20GB	7200r/m	700
	迈拓 金钻六代 40GB	7200r/m	1160
	迈拓 星钻二代 40GB	5400R/m DMA100	860
显卡	ATI Radeon	32MB DDR	1300
	丽台 GeForce2 GTS	32M DDR	1170
	爱尔莎 GeForce2 GTS	32MB DDR	1050
	耕升 GeForce2 GTS Pro	64MB DDR黄金版	1180
	华硕 TNT2 M64	32MB SDRAM	440
主板	微星 K7T Pro2NL-A	VIA KT133	800
	精英 P4VXASD	VIA P4X266	940
	升技 BL7-RAID	Intel 845	1480
	华硕 P4T-E	Intel i845	1460
内存	现代 HY-128MB	PC133 SDRAM	125
	现代 HY-256MB	PC133 SDRAM	240
	Samsung 128MB	PC800 RDRAM	350
	Samsung 256MB	PC800 RDRAM	700
	Kingston 128MB	PC800 RDRAM	360
	Kingston 128MB	DDR	160
声卡	花王 SV550	YAMAHA 724芯片	80
	帝盟 S100	PCI ESS Allegro 芯片	110
	瑞丽春之颂DVD6	FM801 AC-3解码 5.1	240
	创新 SB Live!	Sound Blaster Live! 5.1数码版	415
显示器	LG 774FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	1940
	MAG XJ810	19英寸日立显像管 0.26点距	3920
	Acer 78G	17英寸纯平 0.27点距	1760
	PHILIPS 107P	17英寸纯平 0.25点距	2670
光驱	美达 50×	50×/PS	335
	奥美嘉 12×	DVD	480
	HP 12×8×32	CD-RW	1180
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	540
	EPSON Stylus Color680	喷墨打印机 2880dpi A4幅面	1080
	MICROTEK SM3600	42位真彩 600×1200DPI A4幅面 USB接口	588
	紫光 Uniscan 3100K	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	780



驱动热报

Microsoft

2001年11月10日，Microsoft发布DirectX 8.1最新5.01.2600.0881 简体中文官方版For Win9x/Me。微软同时发布的还有For Win2000/XP版本，推荐大家更新。

QDI

2001年11月10日，QDI发布主板最新QFlash BIOS更新工具1.0 版For Win9x/Me/2000/XP。针对最新推出的LogoEasy II特色功能，QDI开发了这款专门在Windows下刷新主板BIOS的工具，通过QFlash，我们可以在Windows下方便地更换各种开机Logo，进行备份/更新BIOS。

Intel

2001年11月9日，英特尔发布810、810E、810E2、815、815E、815EM芯片组公板视频部分最新驱动6.4.1 多语言版For WinXP，其中包括英文版和中文版驱动，推荐更新。

nVIDIA

2001年11月9日，nVIDIA发布显卡BIOS Editor编辑工具最新0.97a 版For Win9x/Me/2000/XP，这是BIOS Editor的最新版。新版修正了使用非英语字体时的错误，新增快速搜索功能，这是一款功能强大而且使用起来极方便的nVIDIA显卡BIOS编辑/调节工具。

ASUS

2001年11月1日，华硕发布AGP-V3400/3800/V6x00/V7x00/V8200/CUA系列显卡最新驱动21.81 Beta1 版For Win9x/Me。它基于nVIDIA公版雷管21.81 版驱动核心，它在扩展驱动菜单中加入了“3D Turbo Mode”选项，这个选项可以动态启动超频功能。

本栏目行情由本刊记者搜集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2001年11月11日）。所有驱动程序收录于《水晶宝合》2002年第1期\DRV\下。

“芝麻，开！”

——国内4家门户网站横向对比评测

随着互联网业的飞速发展，网络已经进入了普通人的生活。而被认为是网上信息中心的门户网站已经成为越来越多的网民最快捷的信息获取源。目前国内形成较大规模的门户网站有新浪、网易、搜狐、中华网等数家，他们都拥有自己的用户群，也共享着相当部分的用户。

这些在中国互联网业最火热的日子里成长起来的门户网站在经历了网络寒冬后已经发展到了什么样的程度，都提供了哪些服务？其优劣区分究竟在什么地方呢？

导读

sina 新浪网
網易 NetEase www.163.com
中華網 china.com
搜狐 SOHU.com

傍晚，万家灯火。

当一个人坐在自己的书桌前，打开电脑，连通网络后，他首先浏览的是什么网站？很可能是门户网站。

新浪？搜狐？网易？每个人都有自己的选择。但是，当你在浏览网页，寻求自己感兴趣的信息的时候，决不会去想，门户网站是什么，它为我们带来了什么。人们在享受着信息革命所带来的巨大冲击快感，人们发现了一个新大陆，并且很快把它当成了本该属于自己的家园。

门户网站是什么？门户网站是一个概念。它是一个实体公司；它由一个庞大的WEBSITE群组成；它具有相当的规模；它是一个信息中心；它的受众群体是最广泛的；它提供完善的搜索功能；它提供各种各样的网络服务……

很难给它下一个完整的定义。

如果有一天，有人问你最喜欢哪一个门户网站，问你每天从其中获取些什么，问你心目中的门户网站是什么样的，它又该不该收费呢？你将怎样回答这样一些问题？你会突然发现，其实自己对它还是那样陌生。

当你从门户网站中获得了自己想要的信息，促成了你所渴望的交流，甚至促进了你工作的完成时，你会问是谁为你提供了这一切么？

在中国的大陆地区，网民已在短短的3年内占到发达城市人口的20%以上。这是一股强大的消费势力。他们由哪些群体组成？这是新大陆的发现者们考虑的问题。他们看到的不只是眼前的田园、森林和土地，更是一个乌托邦式的未来帝国。国内门户网站的决策者们在延续着国外门户网站的成功经验，但它们却依然举步为艰，深入人心的免费使门户网站能否创造一种商业模式受到空前质疑。梦刚刚开始，网络的泡沫就被盈利状况这支利矛刺破。互联网的寒冬来临了。但是春天的讯息往往就蕴藏在冬天那冰封的大地之中。

冬季的生存者需要顽强的毅力和强壮的身体，在这寒冬中支撑的门户网站们究竟活得如何了？

参加评测的4家门户网站介绍

名称：新浪
网址：www.sina.com

新浪网公司成立于1998年年底，其前身是四通利方信息技术有限公司和华渊资讯公司。两家公司于1998年12月1日宣布合并，成立新浪网公司并推出同名的中文网站。目前新浪网共有北美新浪、北京新浪、台北新浪、香港新浪4个中文分站和一个英文分站。

目前北京新浪网分新闻中心、搜索引擎、财经纵横、网上交流、生活空间、竞技风暴、游戏世界、科技时代等多个栏目，是国内最知名的门户型网站之一，在北京赛迪网信息技术有限公司和盖洛普咨询有限公司联合发布的中国互联网用户行为和态度研究中的调查显示，新浪、搜狐、网易3大网站在总体排名中占据着前几名的位置。其中，新浪的“第一提及”知名度最高，达到25%，其次为搜狐（17%）和网易（11%）。

名称：网易
网址：www.163.com

网易公司于1997年6月创立，前身是网易创始人丁磊所制作的一个个人社区论坛。网易是深受广大网民欢迎的门户网站，其论坛和聊天室一直保持有非常高的访问量，曾两次被中国互联网络信息中心（CNNIC）评选为中国十佳网站。目前拥有注册用户3000万以上，在开发互联网应用、服务技术方面，网易取得了中国互联网业的多项领先地位。

原先的网易论坛共有电脑技术、编程世界、软件下载、情感世界、休闲时尚、游戏人生、音乐影视、古今政史、地方风情等十余个版块，是当时国内人气最兴旺的社区论坛，分为广州和北京两个地方社区。

目前网易共具有18个各具特色的网上内容频道，为用户提供国内国际时事、财经报道、生活资讯、流行时尚、影视动态、环保话题、体坛赛事等信息，此外还有42种免费电子杂志和个人主页空间以及个人域名服务。

名称：搜狐
网址：www.sohu.com

搜狐公司成立于1996年8月，是由公司创办人张朝阳在美国依靠MIT媒体实验室主任尼葛洛庞帝先生和美国风险投资专家爱德华·罗伯特先生的风险投资的支持下创办的，之后又得到包括美国英特尔公司、道琼斯公司、晨兴公

司、IDG公司、盈科动力、联想等公司投资。2000年9月14日，搜狐又收购了另一大型网站ChinaRen。目前其注册用户已达3300万以上，日浏览页面量达1亿3000万以上，曾多次在iamasia、Alexa、Netvalue等第三方互联网权威评测机构的评测中得到较高的评价。

搜狐原先是国内一家大型分类查询搜索引擎，经过几年的发展成为受到用户喜爱的综合门户站点。在发展查询搜索引擎的基础上，搜狐推出了新闻、体育、工商财经、手机短信、汽车、房产家居、娱乐、生活、健康、教育、求职、IT、女人、游戏等内容频道，还推出了购物、免费邮件、聊天室、留言板和搜狐商场等服务项目，为广大网民提供了信息源和网上交流的场所。



中华网是由香港商人叶克勇和新华通讯社、美国在线（AOL）、三井物业株式会社、Edelson Technology Partners及新世界基建几家合股创建的中华网集团所拥有的一家门户网站。中华网的前身是这家公司的另一门户网站国中网（CWW.com）。中华网集团除China.com 外还拥有Hongkong.com 、CWW.com 等其他几家网站和艾昂国际和24/7互动传媒亚洲有限公司。

中华网始建于1999年4月，其前身始建于1995年8月。中华网主要以全世界的华人为用户对象并提供了包括简体中文、繁体中文和英文在内的3种语言版本网页。中华网目前提供的资讯内容包括科技、文化、体育、健康及娱乐等方面，并且提供电子商务和电子邮件、互动聊天室和网上社区服务。

连接速度和界面体验

从访问速度看，中华网和网易时常出现连接不上、访问速度太慢、部分页面不能访问的现象。至于具体文章内容下的相关链接残缺不齐或更新不及时，则是各家门户网站的通病。不过这和国内网络接入条件比较差有很大的关系。

就界面而言，4个门户网站内容安排很均匀，只有新浪较为突出地表现了自己的特点——新闻是重头戏，整个首页的上半部集中了新浪较成功的几个部分：新闻集锦、商城购物和手机信息频道。但是它的新闻版块做得太散，各种类型的消息混杂在一起，这一点反而不如网易与搜狐。网易的新闻栏目在整个首页的下半部分，每类只有1条主要信息，略显单调，类别却较全面；但是一些生活版块文章标题和新闻标题互相夹杂，显得不是那么顺眼。搜狐的新闻版块在首页左方拉成了一个细长条，但是类别清晰，条理井然，可惜在归类的时候并没有做得很好。中华网的新闻版块在首页正中央，可是主题新闻和频道版块被分隔开来，而且和新浪一样没有做好分类工作。

4个网站的新闻时效性都很强，但是新浪和网易的新闻内容不时有错字、乱码，在相关数据上也不准确。尤其在体育、科技和财经新闻方面，许多国外人名、地名翻译不正确，数字数据差错大，商品或厂家的称谓混乱。

在子栏目的页面中，内容都是链接均匀地排在主内容左右两边，用几种不同的亮色块框起，采用视觉柔和的暖色调，感觉上比较有亲和力。总体设计上几个网站大同小异，缺乏自身的特色。新浪的版面有超大幅的广告，视觉效果比较突兀，链接内容有相当数量是商品促销，比其他3家网站所占比重稍大。几个网站的内容页面都偏重于灰白底色结合其他色彩辅助，新浪经常会在内容中插入大幅广告，色彩过于花俏，容易导致视觉疲劳。

更新数量

这次参加评测的4家网站在新闻频道上都下了较大的功夫，每家都有国际、国内、社会、体坛、财经、娱乐、科技、文教等十余个新闻栏目，并且都有滚动新闻、热点评论、新闻专题等综合性栏目。新浪的更新数量在4家网站中一枝独秀，搜狐紧跟其后，中华网和网易在新闻频道部分和上述两个网站相差较大。在这里我们还发现了一个有趣的现象，就是网易新闻似乎有个数量“上限”——40条，每日各栏目的新闻都在这个数量上下浮动。

新浪每日的更新量基本上都是最大，特别是在财经新闻上，保持在每日400～600条的水平，体育新闻、国内国际新闻也保持在较高的数量上；搜狐网国内国际新闻和新浪网保持在相近水平，是搜狐新闻量最大的栏目；中华网和网易在数量上明显落后，这也反映出网站建设侧重点的不同。

在利用各网站的新闻数据库来统计前一日的新闻更新数量的过程中，我们发现被统计新闻栏目中内容重复的情况时有发生。错误发生率和新闻数量有一定联系。新浪网由于新闻数量庞大，

出现新闻重复或链接错误的信息相对也多一点，但总体质量令人满意；搜狐网则做得比较好，在质量和数量上都取得不错的效果；中华网和网易秉承少而精的原则，报道集中在焦点新闻上，错误很少。总的看4个网站都有新闻内容完全相同的现象出现，令人不解。这些错误在某种程度上影响了最终的统计结果。我们记录下了统计过程中的一部分显而易见的错误，主要表现为相同栏目中相邻2条新闻重复，如：2001年10月26日新浪科技栏目中题为“印度、新加坡大集团用户垂青WinXP”新闻就出现了重复内容；新闻标题格式或新闻内容有误，如：网易体育栏目11月5日有名为“测试”的新闻点击进入后没有任何文字或图片报道。测试结果见以下图表。

“国际新闻”每日更新数量统计（条）

	新浪	搜狐	网易	中华网
10月8日	899	606	40	42
10月9日	632	430	40	47
10月10日	522	496	40	46
10月11日	532	412	40	44
10月12日	372	403	40	44
10月15日	238	272	40	44
10月16日	244	357	40	47
10月17日	239	245	40	43
10月18日	220	367	40	47
10月19日	241	186	40	44
10月22日	195	210	40	43
10月23日	169	243	40	45
10月24日	188	258	40	41
10月25日	194	250	40	53
10月26日	183	198	40	49
10月29日	153	217	40	50
10月30日	177	251	40	44
10月31日	182	226	40	44
11月1日	197	264	40	47
11月2日	172	205	40	42
11月5日	135	286	40	46
11月6日	174	311	40	46
11月7日	175	337	40	47
11月8日	190	354	40	49

“国内新闻”每日更新数量统计（条）

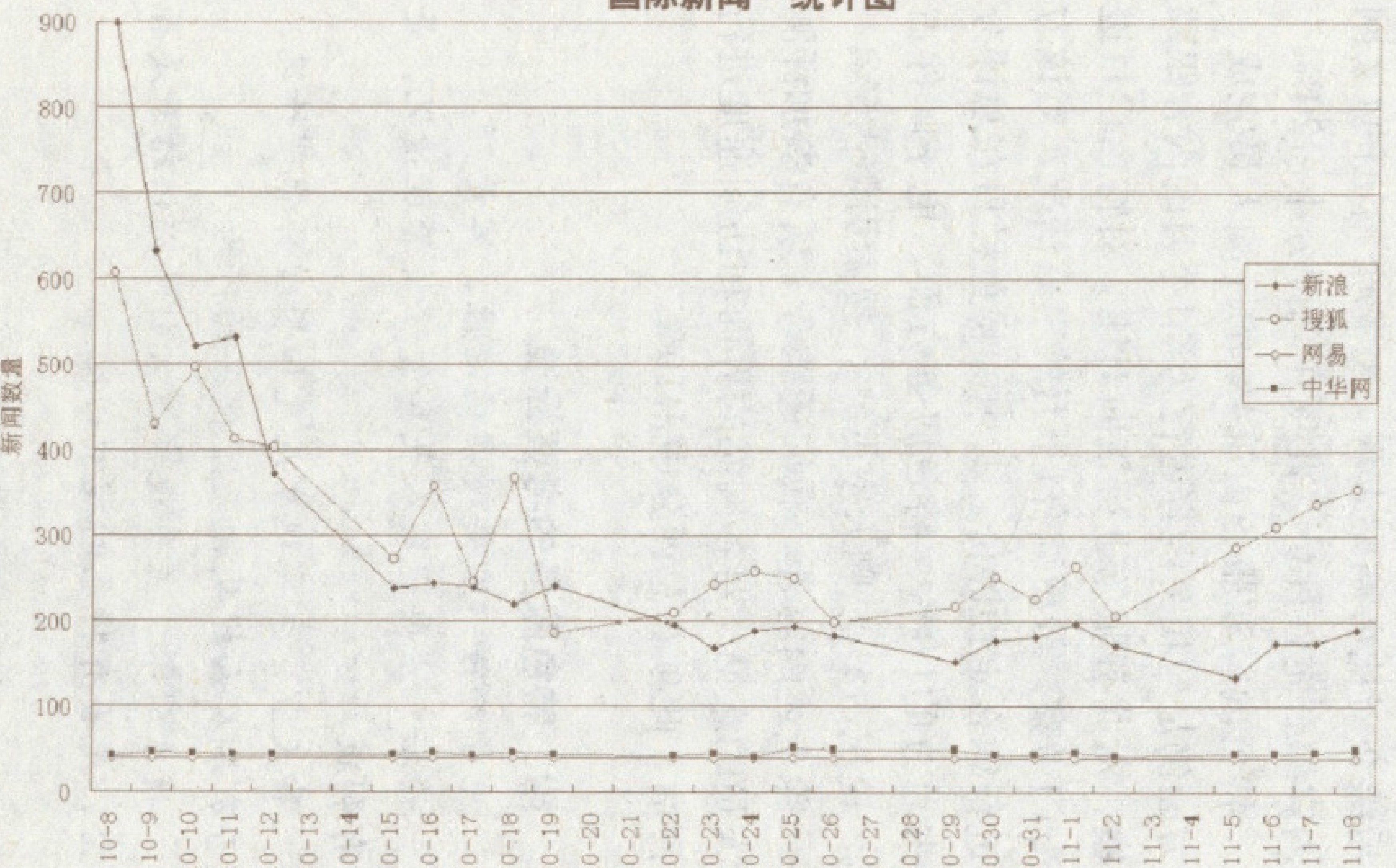
	新浪	搜狐	网易	中华网
10月8日	235	105	40	49
10月9日	368	164	40	39
10月10日	384	227	40	43
10月11日	425	187	40	46
10月12日	369	251	40	58
10月15日	354	160	40	53
10月16日	376	357	40	42
10月17日	351	261	40	44
10月18日	411	231	40	48
10月19日	347	234	40	50
10月22日	307	283	40	41
10月23日	409	303	40	40
10月24日	489	327	40	38
10月25日	422	326	40	39
10月26日	450	295	40	37
10月29日	419	292	40	44
10月30日	501	342	40	50
10月31日	475	264	40	48
11月1日	451	265	39	49
11月2日	367	180	40	44
11月5日	364	484	40	36
11月6日	462	411	40	41
11月7日	497	508	40	40
11月8日	543	548	40	44

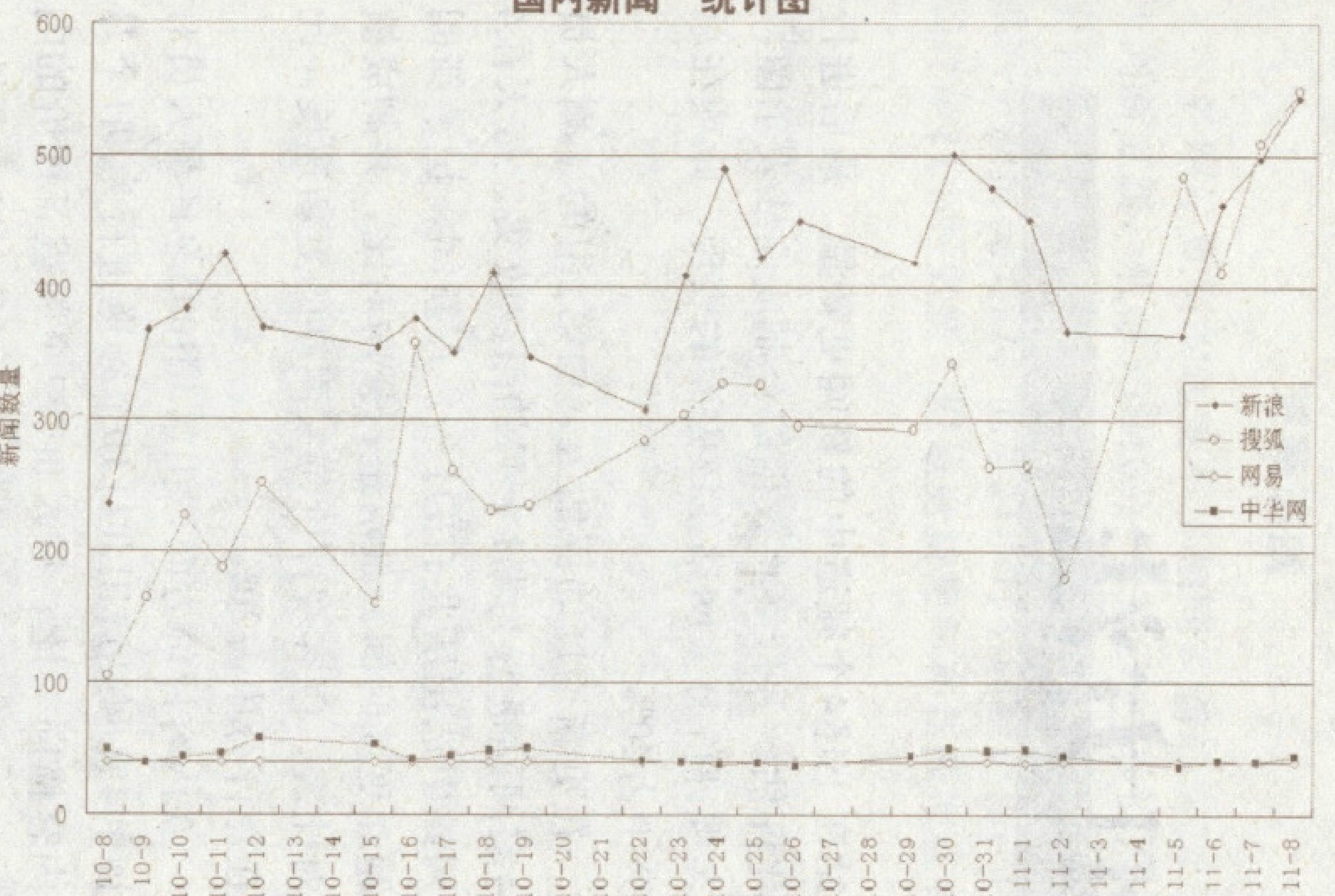
“社会新闻”每日更新数量统计（条）

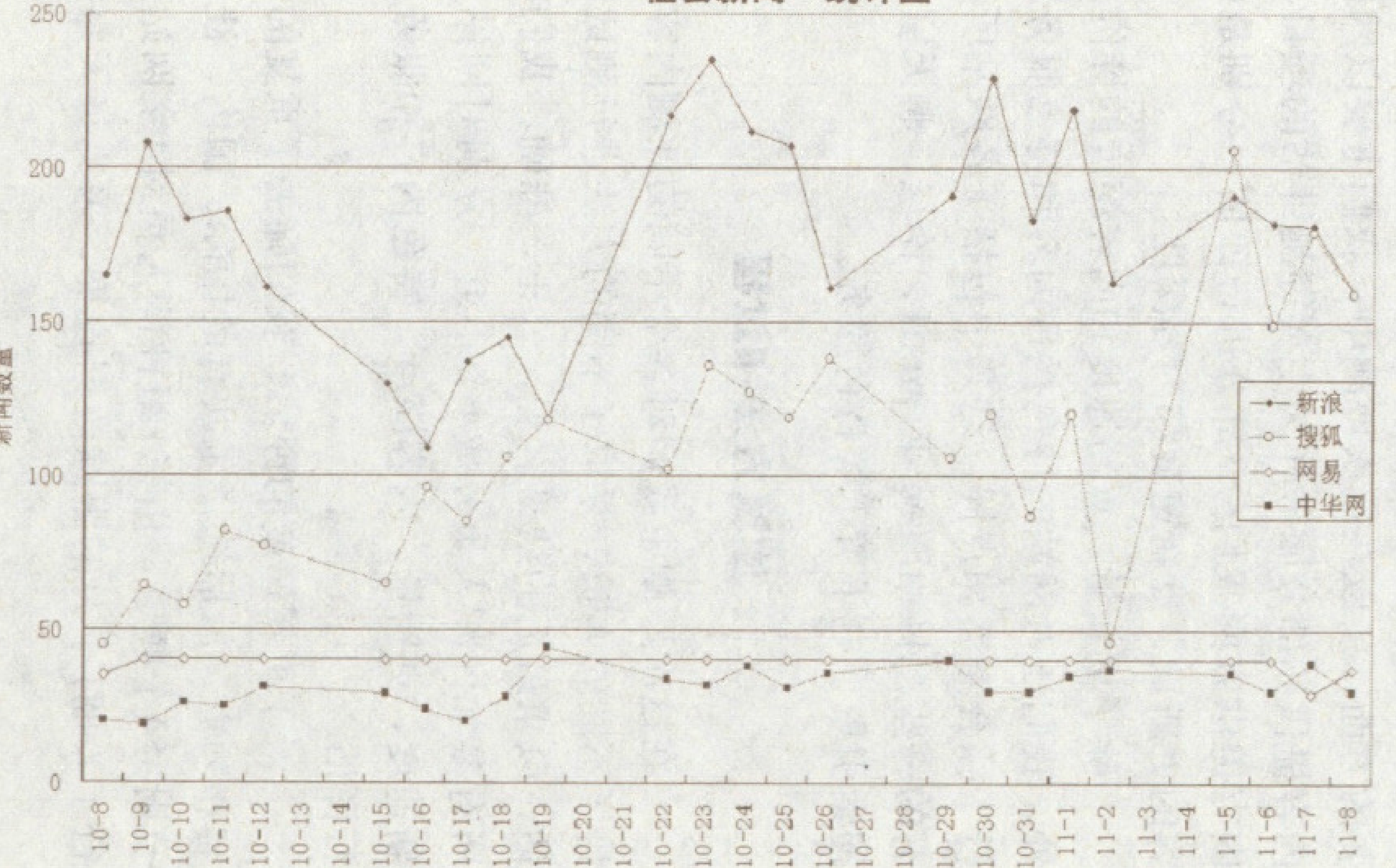
	新浪	搜狐	网易	中华网
10月8日	165	45	35	20
10月9日	208	64	40	19
10月10日	183	58	40	26
10月11日	186	82	40	25
10月12日	161	77	40	31
10月15日	130	65	40	29
10月16日	109	96	40	24
10月17日	137	85	40	20
10月18日	145	106	40	28
10月19日	119	118	40	44
10月22日	217	102	40	34
10月23日	235	136	40	32
10月24日	212	127	40	38
10月25日	207	119	40	31
10月26日	161	138	40	36
10月29日	191	106	40	40
10月30日	229	120	40	30
10月31日	183	87	40	30
11月1日	219	120	40	35
11月2日	163	46	40	37
11月5日	191	206	40	36
11月6日	182	149	40	30
11月7日	181	179	29	39
11月8日	160	159	37	30

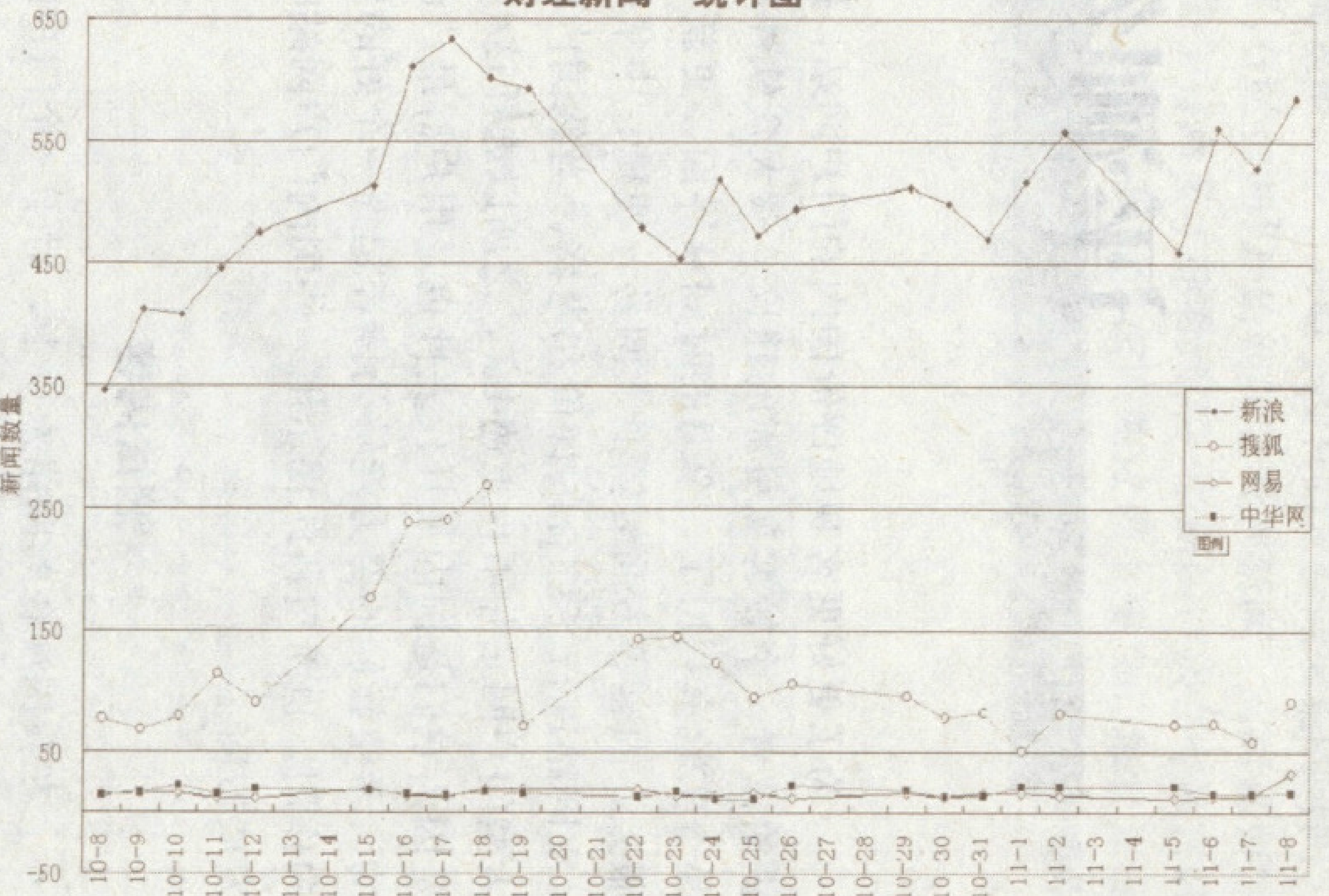
“财经新闻”每日更新数量统计（条）

	新浪	搜狐	网易	中华网
10月8日	346	77	15	14
10月9日	413	68	16	16
10月10日	409	79	16	22
10月11日	446	114	12	15
10月12日	476	91	12	19
10月15日	513	176	19	18
10月16日	611	238	14	15
10月17日	634	240	13	14
10月18日	602	269	19	17
10月19日	593	71	19	16
10月22日	480	143	19	13
10月23日	454	145	14	17
10月24日	520	123	14	11
10月25日	474	95	16	11
10月26日	495	106	12	22
10月29日	512	96	16	18
10月30日	499	78	13	13
10月31日	471	82	16	14
11月1日	518	51	16	21
11月2日	558	81	14	21
11月5日	460	72	12	21
11月6日	561	73	13	15
11月7日	529	58	13	15
11月8日	586	91	33	16


“国际新闻” 统计图
新闻数量
新浪
搜狐
网易
中华网


“国内新闻” 统计图
新闻数量
新浪
搜狐
网易
中华网


“社会新闻” 统计图
新闻数量
新浪
搜狐
网易
中华网


“财经新闻” 统计图
新闻数量
新浪
搜狐
网易
中华网

评测组织方法

为了更好更客观地评价国内的门户网站，提供给读者一个较客观可靠的建议，《大众软件》晶合实验室利用了一个月的时间从界面、更新、服务、内容等方面对新浪、网易、搜狐、中华网4家网站进行了综合的评价和考察。当然国内的大型门户网站并不止上述4家，之所以选择这4家是因为它们是国内最具代表性也是用户群最广泛的。希望我们的努力能够为读者起到一个好的导向作用，也希望藉此揭示出一些国内门户网站的发展方向。

测试内容

在我国现在的网络水平上，对于一个门户网站来说，所提供内容的全面性和深入性是最为重要的方面，所以在这次评测中，我们主要以网站内容提供和部分服务作为主要评测评估的项目。内容提供方面我们分3部分进行评估，分别是内容的更新量、更新速度和内容深度。

除了更新量、更新速度和内容深度的评价之外，我们还对网站的特色栏目内容和特色服务进行了综合考察和点评。这其中包括了各网站所独有的一些栏目和Free E-mail、论坛、聊天室、搜索引擎、电子贺卡等特色服务。

测试方法和过程

在这次评测中我们对各个不同的评测内容安排了不同的人员，采取了不同的方法进行测试评估，以求最后的结果客观、公正、准确。我们将所有参加评测人员分成4个小组，分别对网站更新速度、更新量、内容深度、特色内容和服务进行评估。

对于更新速度的评估，我们筛去了重复的内容和频道，最后选择了共有的国际、国内、社会及财经4个频道，由第1组评测人员对4家网站进行了为期1个月的跟踪数据收集，采集每天每家网站在上述4个频道中的新闻更新量。最后进行量化评估，并最终将数据综合制成曲线表示图，以客观评价每家网站在该方面的表现。此项在总评分中占20%。

在更新速度的评估上，由第2组的评测人员对4家网站进行为期1个月的跟踪收集，每天在4家网站中选出所共有的1条焦点新闻，记录新闻标题和更新时间。最后进行横向对比，并制成横向对比表，以客观评价每家网站的更新速度。此项在总评分中占20%

在内容评价方面，由第3组的5名评测人员对参评的4家网站选出共计10个频道进行为期1个月的内容横向对比，每人负责2个频道，评价的内容主要针对栏目内容的深入性、特色及全面性。最后综合对比各网站表现，对每个频道的4家网站内容综合定性评价。此项在总评分中占20%。

特色内容和服务由第4组的评测人员完成，这方面仍是对相关内容进行为期1个月的内容跟踪考察，对共有服务进行横向对比，对特色栏目进行专门考察。最后综合1个月的考察情况，对该方面进行综合定性评价。其中的特色栏目在总评分中占总分的10%。特色服务方面，电子邮件占5%；论坛占5%；聊天室占5%；搜索引擎占5%。

除上述内容外，我们还综合了所有参加评测的人员的意见，对各网站的界面和访问速度进行了评估。此项在总评分中占10%。

附：特色服务的考察标准

电子邮件：主要观察稳定性、容量。

论坛：主要观察人气和管理员管理情况，是否有刷版。

聊天室：主要观察人气和管理员管理情况，是否有刷屏和扰乱聊天室秩序的行为。

搜索引擎：主要观察搜索引擎提供结果是否齐全，是否有特色的搜索功能。

更新速度

各网站更新的速度不尽相同。新浪网24小时不间断更新，从每天0时0分到23时59分我们都可以看到即时新闻，更新频率也是最快的；搜狐网和新浪网更新情况类似，也是24小时不间断更新；网易同样是24小时更新，但是更新频率和新浪搜狐有明显差距，中华网似乎没有固定新闻采集的时间，我们有时在0时开始就能够看到新闻，有时却要等到上午11点多才能看到第一条新闻，实在令人费解。

最后我们将在评测过程中搜集的每日焦点新闻的更新时间制成了一个横向对比表，以客观体现4家网站的更新时间对比情况。

日期	网站	每日重点新闻标题	更新时间
10-8	网易	美英将向安理会递简报 详述对阿军事打击	15:27
	搜狐	快讯，美军开始对塔利班动手 战争已经爆发	00:40
	新浪	快讯，美军对阿富汗发动军事进攻	00:40
	中华网	特写，美英联军向塔利班动武第一天	20:28
10-9	网易	弗吉尼亚州惊爆第3例炭疽热病毒感染	22:38
	搜狐	佛罗里达再次发现炭疽热 美遭生化袭击可能性增大	21:49
	新浪	美惊传发现第3例炭疽热 官方呼吁国民保持镇定	23:02
	中华网	弗吉尼亚惊爆第3例炭疽病毒感染的可能性	22:32
10-10	网易	意大利将增派4000士兵 保证易遭恐怖袭击的设施安全	23:3
	搜狐	为保证易遭袭击目标的安全 意大利将增派4000士兵	23:23
	新浪	意大利将增派4000士兵 保证易遭恐怖袭击的目标安全	23:15
	中华网	意大利增派4000士兵，保护易遭恐怖袭击设施	23:13
10-11	网易	塔利班称新一轮空袭中200多名平民被炸死	20:19
	搜狐	详讯：美国过去24小时内的袭击造成140多人死亡	23:27
	新浪	详讯：塔利班称过去24小时内已有140平民在袭击中丧生	23:29
	中华网	详讯：美国过去24小时袭击造成140多人死亡	23:27
10-12	网易	俄军事学家告诫美国不要重蹈原苏军覆辙	23:29
	搜狐	俄罗斯军事学家告戒美国不要重蹈原苏军侵阿的复辙	23:33
	新浪	俄罗斯军事学家告戒美国不要重蹈原苏军侵阿的覆辙	22:44
	中华网	俄军事学家告诫美不要重蹈原苏军侵阿的覆辙	22:45
10-15	网易	江泽民布什将在沪讨论中美关系等重大问	12:10
	搜狐	江泽民和布什将在上海讨论中美关系等重大问题	12:50
	新浪	江泽民和布什将在APEC会议期间讨论中美关系	12:06
	中华网	江泽民和布什将如期会晤讨论中美关系等问题	14:13
10-16	网易	外交部发言人：中国主张阿建立联合政府	18:44
	搜狐	外交部发言人孙玉玺：中国主张阿富汗建立联合政府	18:43
	新浪	外交部发言人：中国主张阿富汗建立联合政府	18:49
	中华网	外交部发言人：中国主张阿富汗建立联合政府	19:28
10-17	网易	快讯：以色列旅游部长遭枪击不治身亡	16:38
	搜狐	以色列证实：遭暗杀的旅游部长抢救无效死亡(图)	17:16
	新浪	刚向沙龙提出辞呈 以色列旅游部长遇刺身亡(附图)	16:56
	中华网	以色列旅游部长遭枪击因抢救无效死亡(图)	17:46
10-18	网易	江泽民开始在APEC工商领导人峰会上演讲	18:34
	搜狐	江泽民今晚将出席APEC工商领导人宴会并发表演讲	11:45
	新浪	江泽民在APEC工商领导人峰会上发表演讲(全文)	19:00
	中华网	江泽民主席在APEC工商领导人峰会上发表演讲	18:34
10-19	网易	塔利班大使，我们对拉登态度没有改变	22:51
	搜狐	塔利班，我们对本·拉登的态度没有改变	23:29
	新浪	塔利班大使，我们对本-拉登的态度没有改变	22:29
	中华网	塔利班仍拒绝交出拉登 否认与炭疽事件有关	20:45
10-22	网易	塔利班官员宣布发现2架美军直升机的残骸	20:24
	搜狐	塔利班宣称找到美军直升机残骸 伤员血迹也被发现	19:02
	新浪	塔利班官员宣布已发现2架美军直升机的残骸	19:22
	中华网	塔利班，找到第二架直升机残骸 还发现血迹	19:16
10-23	网易	美国防部官员：炮弹偏离方向 误击一建筑物	21:51
	搜狐	快讯：美国防部官员称炮弹偏离方向击中阿富汗建筑物	21:49
	新浪	美国防部官员称美炮弹偏离方向 击中阿富汗一建筑物	22:10
	中华网	美国防部官员称美炮弹误中阿富汗一建筑物	21:54
10-24	网易	张学良葬礼在檀香山举行 江主席敬献花圈	05:47
	搜狐	伟大的爱国者张学良先生葬礼在檀香山举行	15:19
	新浪	张学良的葬礼在檀香山举行 江主席等敬献花圈	05:29
	中华网	张学良葬礼在檀香山举行 江泽民等敬献花圈	07:19
10-25	网易	克林顿接到装有沙门氏菌的包裹 尚无评论	22:15
	搜狐	详讯：克林顿收到装有沙门氏菌的小瓶子	22:37
	新浪	美国前总统克林顿收到装有沙门氏菌的瓶子	21:20
	中华网	克林顿收到装有沙门氏菌的瓶子	23:17
10-26	网易	阿富汗塔利班称已处决捕获的反对派将领	21:02
	搜狐	塔利班当局处决被俘的反对派将领阿卜杜勒·哈克	21:22
	新浪	阿富汗塔利班当局处决被俘的著名反对派将领	21:25
	中华网	阿富汗塔利班处决被俘的反对派将领	21:38
10-27	网易	云南永胜地区今天下午发生六级特大地震	15:02
	搜狐	我国地震台网测定：云南永胜今天下午发生6.0级地震	15:01
	新浪	云南永胜县发生6.0级地震 抢险救灾工作已经展开	21:13
	中华网	云南永胜发生6级地震 据报告有部分房屋倒塌	17:12
10-28	网易	烟台一滚装船今爆炸失事 6人遇难多人失踪	21:11
	搜狐	山东烟台一滚装船今晨爆炸失事 6人遇难多人失踪	21:31
	新浪	山东烟台一轮船今晨爆炸起火 6人遇难多人失踪	21:19
	中华网	山东烟台又发生滚装船事故 现已有六人遇难	22:08
10-29	网易	菲总统今起访问中国 可能提及南沙问题	15:26
	搜狐	菲律宾总统今起访问中国 可能提及南沙等敏感问题	12:43
	新浪	菲律宾总统今起访问中国 可能提及南沙问题	12:44
	中华网	菲律宾总统今起访问中国 可能提及南沙问题	13:12
10-30	网易	江泽民就发展中菲关系提出四项重要建议	21:00
	搜狐	国家主席江泽民就发展中菲关系提出四项建议(全文)	21:26
	新浪	国家主席江泽民就发展中菲关系提出四项建议	21:18
	中华网	国家主席江泽民就发展中菲关系提出四项建议	21:13
10-31	网易	白色粉末惊现以色列总统大楼	22:22
	搜狐	白色粉末惊现以色列总统大楼 第一层楼紧急关闭	19:46
	新浪	白色粉末惊现以色列总统大楼 第一层楼紧急关闭	19:15
	中华网	南非和以色列总统府分别发现可疑白色粉末	21:32
11-2	网易	广东工大实验室今天中午发生大爆炸	14:47
	搜狐	广东工业大学今天中午发生爆炸 目前原因不详	15:02
	新浪	广东工业大学特种化学试验室发生爆炸	14:54
	中华网	今天中午广东工业大学实验楼发生爆炸	14:57
11-5	网易	安南抨击拉登践踏民权侮辱第三世界	21:28
	搜狐	安南抨击本·拉登践踏民权侮辱第三世界	20:41
	新浪	安南抨击本-拉登践踏民权侮辱第三世界	20:58
	中华网	安南谴责拉登蔑视民主和人权 侮辱第三世界	21:18
11-6	网易	巴勒斯坦和以色列再交火造成4人死亡	23:3
	搜狐	巴以在纳布卢斯发生激烈交火 造成双方共4人死亡	22:39
	新浪	巴勒斯坦武装人员和以军在约旦河西岸激烈交火	23:53
	中华网	巴以在纳布卢斯发生激烈交火 4人死亡	22:42
11-7	网易	穆尔：美基地遭袭与将召开的世贸会议无关	22:37
	搜狐	穆尔：美基地遭袭击事件与即将召开的世贸会议无关	23:07
	新浪	穆尔，美基地遇袭事件与即将召开的世贸会议无关	22:50
	中华网	穆尔，美基地遭袭与即将召开的世贸会议无关	22:53
11-8	网易	涉及犯罪赖昌星想移民加拿大也难	10:14
	搜狐	加拿大移民局律师指出赖昌星涉犯罪不能申请难民	11:11
	新浪	加拿大移民局律师称赖昌星涉嫌犯罪不能申请难民	10:15
	中华网	加拿大移民局：赖昌星涉嫌犯罪不能申请难民	11:42

内容评价

在这次的评测中，内容的评估是一个重要项目，这方面我们选取了10个具有代表性的频道进行综合考察，最终的结果是比较令人满意的，虽然都有不足，但是可以看出各网站都在这些方面花费了较多的精力。

新闻频道

新闻频道是一个综合性网站所有栏目中的重中之重，因为网络之所以为人们所接受并得到大力的发展就源于它是一条信息的高速公路，而新闻正是其信息迅捷的最佳表征。因此，这4家网站的新闻频道都比较成熟，栏目分配合理，重点要闻突出。

由于新闻报道要求时效性，因此各网站新闻的更新速度都很快，对于那些倍受大众关注的新闻采用了快讯与分析报道相结合的方法，满足了不同浏览者的需要。由于网速的限制，各网站在现阶段还未能将视频报道作为对重大事件的主要报道形式，而都采用以文字为主图片为辅的网络直播方式，在这一环节新浪网的表现最为突出，在政治、财经、体育等方面记者都看到了其对重大事件的文字直播和即时的图片报道。

为了对重大事件进行更为详尽的分析报道，各网站都采用了专题的形式，但是这4家网站与传统媒体不同，他们所做的只是将对同一事件的不同报道简单地编辑在一个页面，这就造成了当我们点开一个专题时却看到了很多文章的现象，严格来讲这样的形式并不能称之为专题。而且在这些文章中，记者还发现了很多内容相近的文章。以新浪为例，其中就有很多题目不同内容却完全一样的报道，其他3家网站也有类似现象。

在细节上，各网站皆有自己的特色。新浪的热门评论，网易的首页滚动要闻，搜狐的视频新闻，以及中华网的对话等栏目都为广大网民提供了更为出色的新闻服务。不过由于这4家网站所涉及的新闻过于全面，因此导致一些花边新闻过多地出现，降低了网站新闻的可信性。

教育频道

教育频道理应比任何频道的内容都要严肃认

各网站特征总览表

	栏目	搜索	购物	短信	免费邮箱	社区	聊天	校友录	个人主页	贺卡	手机服务	下载	交友
新浪	16	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	√
搜狐	17	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
网易	16	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	√
中华	18	√	√	√	√	√	√	×	√	√	√	√	√

编辑选择奖——新浪网

在评测中首先给我们留下最深印象的是新浪新闻频道巨大更新量，日更新有数千条之多。虽然搜狐也有较高的更新量，但是和新浪相比仍存在差距。网易和中华网的在这方面较差的表现最终导致在评测中总分偏低。在更新速度方面，新浪和搜狐的更新速度比起另两家遥遥领先，并且24小时不间断更新。

4家网站的各个频道都是各有长短。每个网站都有相对出色的频道，其中新浪受到好评的频道多数都是因为内容全面且深入，共有新闻、科技、汽车、健康、游戏计5个频道。网易在这方面仅次于新浪，他们的教育、科技、游戏频道都因简明实用的特色得到了好评。搜狐在这方面就差了一些，仅有教育频道因专一的特色得到完全的肯定。4家网站的娱乐频道是被一致认为内容偏题的栏目，内容多倾向于演艺圈艺人新闻，和大众娱乐关系不大。新浪的教育频道被认为表现平庸，栏目设置欠妥。搜狐的科技频道内容偏于IT，在科技方面报导不足。汽车频道的报道失真严重现象普遍存在于4家网站之中。

特色内容上，我们认为各家网站都有成功的方面，新浪的星光无限为网友提供大量的明星资料，网易的天气预报和网校、中华网的网上地图都属于实用性，搜狐的校友录和主页大巴都是Chinaren所原有的，不过能承前人之长而以光大也是一件不容易的事。

其它方面，网易的论坛明显要强于其余各家，电子邮件的稳定性则首推新浪，搜索引擎的性能新浪也明显高于其他网站。

综上所述，新浪在4家门户网站中多方面表现一枝独秀。其他网站也各有特色，但是整体表现明显不如新浪，最终我们将本次评测的编辑选择奖授予新浪网。

大众软件 编辑选择



POPSOFT MAGAZINE

真得多。4个网站都注意到教育的实用性，内容上重合的部分很多，4家都设有培训、出国留学以及考试专题。新闻报道方面，4家都力求广泛及时，但在深入与观点鲜明方面各自的特色还不是很突出。

新浪的教育频道也有要变成考试中心的趋势，但又舍不得大而全。同学会和文化两个子栏目的设置有点不伦不类。这两个子栏目的内容都很杂，同学会类似于中华网的校园生活专题，但又想将原先Chinaren的优点囊括其中，未免失之重点。早期教育是其独到之处。教育信息和专题方面，新浪表现平平。

网易教育频道相对要简单得多，只有新闻和教育类的消息，远程教学是它的特色。它的网易学校办得有声有色。

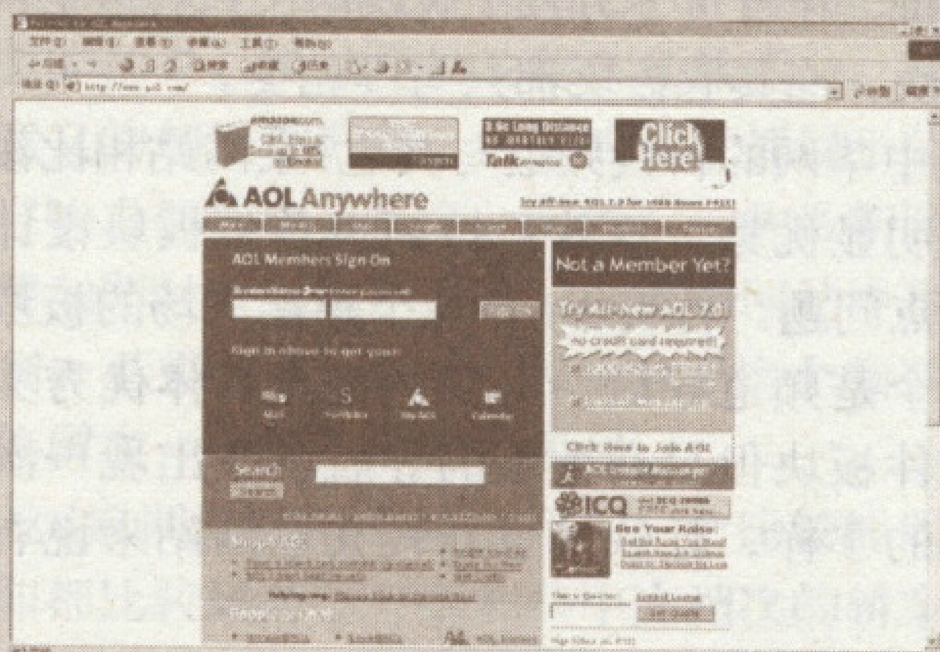
搜狐教育频道更关注于教育的实用功能，提供各种考试和培训信息，可以说是一个考试频道。它不能完全涵盖教育的方方面面，但专一就有特

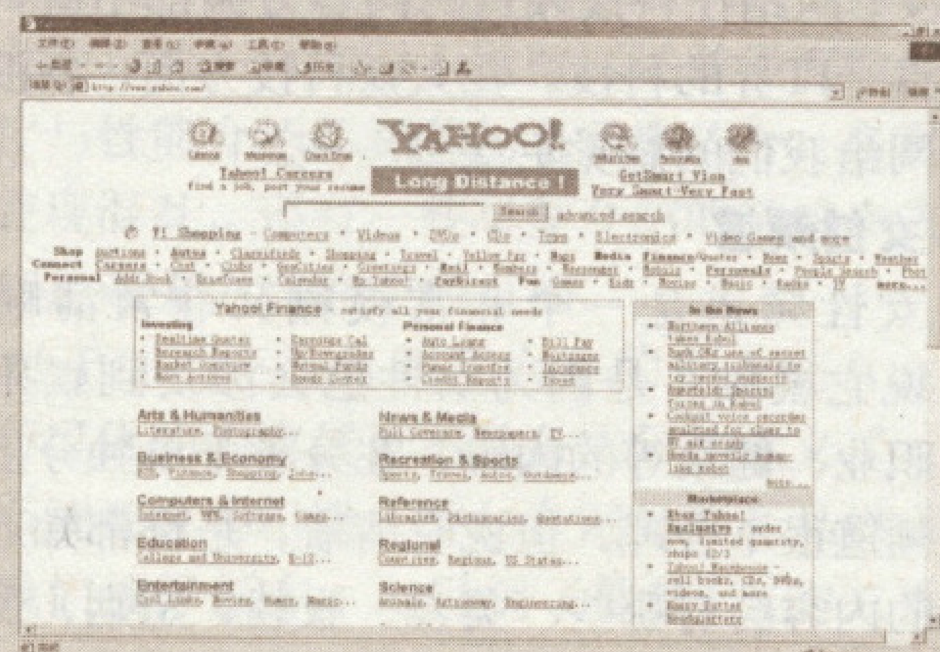
国内外著名门户网站服务与定位区别

在评测的同时，我们观察了一些国外的著名门户网站，并且和国内的著名门户网站进行了一些对比，以期能够发现作为门户网站如何才算是比较成功，什么样的定位才能吸引网民的访问，成功的门户网站应该怎样为网民服务或是说应该提供哪些服务，最终能揭示门户网站的发展和定位方向。

在这个过程中，我们主要观察的是美国在线（AOL）和雅虎网站（Yahoo!）两个著名的国外门户网站。这两个网站和国内的新浪、网易等著名门户网站有着明显的区别，在它们的主页面上看不到我们通常在国内网站看到的大块新闻及各类分类息。

美国在线的页面上仅是简单的会员登陆窗





口、搜索引擎、购物、聊天、邮件和各频道列表。雅虎则是一个巨大的分类查询搜索引擎，上面罗列了艺术与人文、新闻与媒体、商业与经



济、休闲与生活等14大类信息内容，用户可以通过这里的资料根据自己的需要快速进行检索。

可以看出，新闻各种分类信息服务并不是这两家网站主要的服务内容，只留有一小块地方用于报道及时新闻。这种现象和国内的门户网站以各类信息服务作为主要的服务有着较大的区别。国外的门户网站主要是以为用户提供多元化网络服务为主。例如，美国在线不仅仅是一个ICP，同时还提供ISP的服务，他们还收购了ICQ作为自己的增值服务，并提供在线视频流播放、视频电话等其他服务。而雅虎的特色以搜索引擎和网络资源提供为主。当然各种内容频道，聊天室和社区电子邮件等这些作为一个门户网站所应有的服务内容自然也是不会缺少的。

国外的成功门户网站已经不再仅仅停留在提供大量的信息资讯，他们为用户提供网络上的全方位服务。令人欣喜的是现在部分国内的门户网站在信息资讯服务之外，也逐渐开始完善他们的其他服务。

色。搜狐看来想在特色上有独家长处。

中华网在教育方面开设了专门的频道，有教育动态新闻，校园生活话题，家庭教育和各种学历资格考试，还设了在线题库，实用资讯很多。另外，中华网的教育新闻方面似乎关心性教育太多了。

体育频道

体育在我国是一大热门话题，4大门户网站自然不会忽视这一个庞大的受众群体，因此对各类体育项目的报道，尤其是我国优势项目以及国际流行热门项目的报道非常多。但如果仔细比较，还是可以看出在报道力度上的差别。为了正确反映这种差别，我们选择了对今年10月22日，2002年世界杯预选赛亚洲区A组最后的两场比赛的报道，这个组虽然也被时刻关注着，但由于没有中国队而在国人心目中显得次要一些，所以这个报道的份量比一般的报道重，却不是最热门的话题。但这也许更能揭示些问题。

具体分析如下：

伊朗队客场1比3负于巴林队，沙特击败泰国直接出线刚刚过去2个小时，搜狐的记者已经作出新闻反应，并随即比较详细地介绍了巴林击败伊朗的全过程；新浪在搜狐之后的18分钟加以报道，不过他们对伊朗与巴林这场关键比赛的过程描绘以及此后的相关报道要略胜搜狐半筹；网易的简单报道则晚了3个小时，他们的报道时间是10月22日07:02:27 。至于中华网，在报道的时间和深度上都有明显差距，唯一的特色是他们使用的标题——“十强赛A组：西亚联盟势不可挡伊朗1:3败给巴林。”看了半天都不太明白，估计大意是说该组的前几名都是西亚的队伍，但是这样的报道有什么意义呢？

财经频道

说起财经，给人第一感觉就是一定要包含股市，所以我们先关注一下所评测网站的股市板块。的确，作为门户网站，新浪网、网易、搜狐、中华网对股市都给予了极大重视，且提供了上证综指、深证成指的趋势图。

我们再说一下各网站财经频道的总体概况。相对于财经来说，可关注的内容一直都是非常广泛的，如银广厦事件、中国入世、APEC会议、美国9.11 、美联储降息、中日贸易战等，各网站都积极进行了报导，并针对其对经济的影响发表了相关评述，有的网站还刊出一些专题。其中新浪网、搜狐、中华网3家网站表现都不错，在各个事件的报导上各有千秋；而网易在此方面的关注与其他3家相比略显滞后，且其财经首页没有关于世界股市指数及中国概念股的信息，不知是不是受摘牌的影响。另外，搜狐网提供了涨跌幅、综合排行榜，非常详细地列出了涨幅前5名、跌幅前5名等情况，对于股民来说更加明了细致。

财经频道功能列表

	搜狐	网易	新浪	中华网
上证综指	✓	✓	✓	✓
深证成指	✓	✓	✓	✓
世界股市指数	✓	×	✓	✓
中国概念股	✓	×	✓	✓
个股查询	✓	✓	✓	×

科技频道

新浪网的内容设置比较全面，且较细致，如互联网-国内、互联网-国际、大众科技、科普新闻、软件新闻等。不仅与其它网站一样设有专题文章，还有一些科技精英的专栏文章，可以说是一大特色。

网易的科技频道比较朴实，并设有科普等板块。而科技频道内容非常实用，如软件教程在频道首页中就体现出来，让人一看就知道到底需不需要浏览该板块，且内容更新也较快，如软件下载版本的更新等。

搜狐的科技频道所包含的其他科技内容较少，因此搜狐将其定名为IT频道。仔细看该频道内容安排，在首页下方12个版块中，只有一个科技万象板块，而其它板块都只与IT相关。

中华网的科技频道与其它3家网站相比没有体现出明显优势，且其科技频道首页板块设计方面有一点问题。首页中出现2个硬件广场的板块，虽然一个是频道导航，一个是推荐具体优秀文章。而软件板块但只在上方的导航条中出现一次下载基地的字样，且软件更新较其它网站来说有些逊色。

4个网站在科技频道的内容方面都不错，但都更偏重于IT界的科技。在大众科技方面，新浪网与中华网给我们的感觉更深刻一些。

女性频道

女性频道是一个非常模糊又非常清晰的话题。说它模糊，是因为女性也会涉及到娱乐、游戏、职业、健康等的内容，在分类上单独分出一个女性频道很不合理。但说它清晰，是谁都知道女性频道的内容会有哪些：美容、服装、婚姻、爱情。

不过很奇怪，为什么没有对应的男性频道？难道男性不需要服装，婚姻爱情只是女性的事？大概因为这种疑虑，中华网就根本没有设置专门的女性频道，相应的内容分散到了其它频道里。

而新浪、搜狐、网易3家女性频道，内容上看都大同小异，包括服饰、美容、健身、情爱、性、星座等，各网站自己独特的内容不多。

新浪以新闻专题见长，女性频道也秉承这一长处，推出“非常焦点”的专题，从“十强赛帅哥星座分析”到“妓女采访实录”，谈不上时效性，但绝对都是能吸引人来这个频道逛的标题。频道内容划分明确，话题都非常直白，查找容易。

网易的女性频道是煽情的粉红色，内容也多煽情，但是栏目与文章标题，都如小家碧玉般躲躲闪闪，叫人看不大明白，不知道在说些什么。此栏目的新闻与其他栏目新闻经常撞车，一起谈英达的婚姻，一起感慨500万彩奖离散半路夫妻，专题上网易基本没有特长可言。

搜狐的女性频道有一个都市生活搜索，可以提供商品市场信息，比较独特。频道的娱乐味道比较重，休闲感很强。其实，女性频道应改作休闲频道才对。

汽车频道

喜欢汽车的朋友不少，有些人喜欢欣赏，还有一些打算自己购买，因此汽车频道对一个大型门户网站而言比较重要。不过，在我们对这4家国内著名网站的汽车频道进行评测之后，得到的却是令人失望的结果。网站提供的信息虽然不少，可是有实际意义的却很难见到，大量的文章都属于公关性的，自吹自擂的成分极多。另外，一些最新网络技术，譬如即时三维展示技术，在这些网站中也都没有见到。总得来看，这4家网站对于这个频道的制作还停留在一个极为一般的阶段。

这4家网站的汽车频道都有一个比较鲜明的特点，即都比较倾向于介绍那些中高档次的轿车。从这一点来看，似乎比较符合那些喜欢欣赏并研究汽车的人的口味，可实际上这些网站并没有做到将汽车照片与性能介绍等相关信息紧密结合，各种内容分布表现混乱，还有一些车型介绍的链接点击后弹出的却是毫无内容的空白页面。

对于那些正准备购买汽车的朋友而言，这些网站所提供的内容就更不具备实际的意义了，汽车报价系统都极为粗糙。譬如在网易的产品供求信息中，我们搜寻新车，却得到了整整1页的二手车消

关于理想门户网站的网民调查

门户网站的概念在去年嚷得火热，几乎到了炙手可热的地步，个个网站都要争着做中国“最大”、“最好”或者“最前卫”等类型的门户网站，网民们被搞得得晕头转向，分不出东西南北。

时至今日，网易、新浪、搜狐3大门户网站在纳斯达克断戟折羽，去岁光环不再。其它门户网站不是关门易帜，就是偃旗息鼓，忽然门户网站一词成为昨日黄花，从网络中漏了出去。乃至在我们的调查之中，还有人问出“门户网站是什么”的问题。

根据目国内前门户网站的总体情况，我们选择了4家门户网站新浪、网易、搜狐和中华网进行调查。这4家中，新浪与中华网都有海外站点，可以提供多种语言服务；网易、搜狐和新浪网在去年以大手笔重金投入宣传，街头巷尾老少妇孺皆闻知其名。

我们调查的主题为——网民心中理想的门户网站是什么样子？

针对这一问题，记者组和《大众软件》杂志分布在全国各地的调查员联手对网民进行了随机调查，自愿参与调查的网民包括学生、职工、经理、教师、公务员和自由职业者，调查者年龄最小的15岁，最大的33岁，一共112人，其中男性97人，女性15人。调查地点为网吧、家庭、学校、电子市场以及网络上的聊天室和BBS。调查地区则包括了北京、上海、广州、成都、武汉等网络较发达的城市，还有4份来自海外的调查答卷。应当说，调查结果还是比较有代表性的，可以说明大多数网民对所调查门户网站的看法。

调查问题如下：

1. 你最喜欢哪一个门户网站？

a. 新浪 b. 网易 c. 搜狐 d. 中华网 e. 其它

2. 你浏览门户网站时最主要是获取哪一方面的信息？

a. 新闻 b. 服务 c. 消费 d. 其它

3. 你每天都去门户网站吗？一般会去几次？停留多少时间？

a.1 次/天 b.2 次/天 c.3 次/天 d. 大于3次/天

4. 你认为哪个门户网站更有发展前途？

a. 新浪 b. 网易 c. 搜狐 d. 中华网 e. 其它

息。又如在中华网的汽车行情中，厂家报价与个人报价混编在一起，根本无法直接找到所需的内容。更令我们感到惊奇的是，在这里居然可以看到显示售价为1万元的保时捷911 Carrera 4 Cabriolet型轿车，是真、是假亦或是水货，我们就不得而知了。

唯一值得称道的是新浪网的汽车对比系统与购车费计算系统，在实用性与可信性两方面还有着一定的优势。不过从整体来看，新浪网同其它3家网站一样都不能为大众提供一个全面真实的购车环境。

健康频道

说到4家网站的健康频道，就不能不提及三九健康网（www.999.com.cn ）。三九健康网作为三九集团进军网络的先锋，于2000年4月正式开通。它依托三九企业集团的强大实力，很快在互联网上闯出名头，并先后和新浪网、搜狐网、FM365签署了合作协议。我们看到，在此以后这几家门户网站无论是从内容到种类，还是从资讯到实地的健康服务上，都走在了诸门户网站健康频道的前列，尤其新浪网干脆把自己的健康频道和三九健康网“混为一团”，卓荦拥有了独尊级别的地位。

网易的路子则是另辟蹊径。它的健康频道分为导医指南、性爱保健、家庭健康三大类，所选内容除少量是翻译国外网站或转载传统报刊的文章以外，绝大部分东西来自一个湖北的医药网站“千里马药业”（www.drugsky.com.cn ）。比起新浪和搜狐虽然略差一些，但也颇具特色。

中华网分为保健、两性、健身、美容、心理、母婴、药品等类别。它的信息来源更加复杂多样，几乎令人怀疑该频道有“恶性收集”国内外健康报道内容的癖好。

娱乐频道

娱乐频道方面首先给人的印象是定位过于偏颇，各家都着重于娱乐圈的内容报道，建立起娱乐频道，9成以上的主要内容都是关于娱乐圈的各种报导，内容做得还是比较不错，收集得也算是齐全。但是如果把一个堆满娱乐圈的趣闻轶事的地方就叫做娱乐频道，那么是否需要给大众的娱乐赋予一个新的意义？

除了定位上的偏颇，内容方面前面说到做得还是比较好的，不过很难进行什么比较，因为各家的内容都不会有太多的区别，基本就是娱乐圈里的一些新闻，林林总总几乎包罗了娱乐圈里大大小小

5. 你认为门户网站应该包括哪些内容？（多选）

新闻	体育	财经	科技
娱乐	游戏	军事	健康
教育	汽车	女性	搜索
购物	邮箱	论坛	聊天
星座	交友	育儿	求职
出国	文化	IT	校园
生活	校友录		

调查结果

1. 你最喜欢哪一个门户网站？

a. 新浪　63 人
b. 网易　20人
c. 搜狐　22人
d. 中华网　7人
e. 其它　0人

2. 你浏览门户网站时最主要的是获取哪一方面的信息？

a. 新闻　69人
b. 服务　31人
c. 消费　5人
d. 其它　7人（均填写游戏）

3. 你每天都去门户网站吗？一般会去几次？停留多少时间？

a.1 次/天　27人
b.2 次/天　19人
c.3 次/天　11人
d. 大于3次/天　4 人
e. 不确定51人

4. 你认为那个门户网站更有发展前途？

a. 新浪　15 人
b. 网易　9人
c. 搜狐　11人
d. 中华网　7 人
e. 其它　1 人
f. 不知道 69人

5. 你认为门户网站应该包括哪些内容？（多选）

选择全部选项的为47人。

单项选择居前位的是新闻、财经、体育、搜索、邮箱、论坛。

的艺人新闻、电影新闻、音乐新闻、电影上映时间、音乐专辑发行时间，甚至是各类花边新闻。不过也不奇怪，娱乐圈任何时候都离不开花边，没有了这些他们的吸引力也会小了很多。

虽然各家的内容都收集得很齐全，做得也没有明显的问题，不过仍然存在一个通病，就是有恶意炒作的嫌疑，经常会用一些非常具有诱惑力的标题，比如什么“惊世一脱”之类，然后还在后面附上一个“图”字。实际上里面的报导内容和附图都很平常，这可能就是网站吸引大众浏览的特殊手段吧。

总体来说，4家网站的娱乐频道如果叫做影音频道好像会更合适。如果作为影音频道，这四家做得都还是很不错的。

游戏频道

游戏频道方面新浪的游戏世界应该做得是最出色的，内容方面极其广泛，几乎包罗了各类和游戏相关的内容。有游戏新闻、迷你小游戏、下载中心、热门游戏专题、攻略秘籍、网络游戏专题，以及与厂家合作的厂商专区、各厂家的客服论坛，还有人气旺盛的游民部落论坛，各种报导都十分及时。此外，新浪还经常举办各类活动，像和UBI合作的《恐龙危机2》女主角选秀等。

网易方面对于网络游戏好像比较关注，可能与网易推出《大话西游Online》有较大的关系。网易的游戏频道内容收集也是相当齐全，很多热门游戏都设有专门的专题报道区。除了电脑游戏外网易还设有专门的电视游戏栏目，专门报导PS/PS2/DC/GB/GBA这些家用电视/手掌游戏机。

搜狐和中华网的游戏频道做得比较平淡，内容上的收集和意料中的同样齐全，在特色方面则没有什么太多可以拿出来专门提及的，都是大量的业界新闻动态，各种补丁下载，热门游戏专题外加论坛。不过搜狐的页面做得很有特色，黑的底色，那些花花绿绿的彩色游戏图片放在上面则十分醒目，给人以视觉上的强烈刺激。

特色内容

综合4家网站的特色服务内容，应该说各家都在这个方面下了一些功夫，都有一些自己的特色，算是各有千秋，例如新浪的FANS地带之星光无限、网易的网上教育中心、搜狐的Chinaren主页大巴、中华网的网上医院等都是值得推荐的特色栏目。

调查结果分析

经过1年来网络的大起大落，网民对网站的认识也逐渐清醒，门户网站其实是综合内容网站的说法更为他们所接受。网民的心态比较平和，对网站的各种宣传与活动反应一般，更多程度上是根据自己的实际需要决定点击哪一个门户网站。

网民最喜欢的门户网站似乎和地域有很大关系，比如在网易发家的广州喜欢网易的人就偏多一点，而北京的网民则偏爱新浪。喜欢新浪的网民大多数是冲着新浪的新闻而来，新浪连自己高层的纠纷变故都拿来做新闻随时滚动发布，做专题上焦点，令网民相信它新闻的及时性、全面性以及透明性，都是别的网站很难做到的。而新浪确也有一群能力极强的新闻编辑队伍，其新闻在首页上的排列方式也极富视觉冲击力。还有网民认为新浪的服务较好，游戏专区做得很出色。

喜欢中华网的人明显要少许多，这和中华网的宣传策略不无关系，很多人根本不知道有中华网的存在。而新浪、搜狐、网易自纳斯达克上市，便成媒体和公众的宠儿，三天两头要在大众传媒的IT栏目或频道里出现，打造品牌形象。一般说来，网民有自己的浏览习惯，不会上网以后满世界乱遛，门户网站往往会被网民设为主页，所以先入为主就特别重要。中华网比起那3家网站来说内容上也许不分伯仲，但是网民已经选择从那3家网站中的某地进入互联网，就不会再到中华网来了。

网民浏览门户网站时最主要的是为了获取哪一方面的信息？尽管来自成都的调查结果显示那里的网民大多数人认为，现在网上看新闻不如电视里那么生动和形象，各个网站的新闻有鸡肋之嫌，但是大多数网民上门户网站的第一个目的仍然是为了浏览新闻。网络新闻以其快速、全面、查找阅览方便等特点深入人心；服务是网民对门户网站的一大需要，尤其是电子邮件，人们对其的需求有增无减；至于消费，网民更习惯于到专业电子商务网站去购买物品，对在门户网站网络购物兴趣不大；年龄小的网友选择了游戏信息，联网游戏的兴盛加强了网络和游戏的联系，游戏族更希望门户网站加强娱乐功能。

除了工作性质是天天泡在网上的人以外，每天3次以上浏览门户网站的人可能会被怀疑为有“网络上瘾症”，大多数人说不清自己每天会去看几次门户网站，每次会停留多长的时间。有受调查者后来注意了自己的上站时间，发现在门户网站不

新浪

在新浪的页面上并没有列出他们有什么样的特色栏目，不过仔细浏览之后我们觉得新浪有特色的地方还是比较多的。典型的有FANS地带、和阳光卫视合作的阳光卫视新浪版、手机服务等，其中最具特色栏目当推他们的FANS地带之星光无限。该栏目是一个包含众多娱乐咨讯，集聚了广大FANS的娱乐阵地，也是专为喜爱明星和娱乐的人准备的一个网络主题社区。在这儿，每个人都能发现和自己在对明星推崇方面志同道合的朋友，能够了解到自己所喜爱明星的资料，收集到大量的图片。这里的明星不仅仅是现实生活中的影视明星，还有古今中外所有值得推崇的各类明星，包括体育明星、卡通明星、英雄等，无论年代久远还是人已故去都能找到。目前在新浪星光无限已经有近千个明星俱乐部，还有很多待建中。一个为众多FANS准备的主题确实是新浪最值得推崇的特色栏目。

网易

网易的特色内容在他们的主页上有一个直接链接，分别有“每日天气预报”、“精彩软件下载”、“网易教育中心”、“网易口对口”、“旅游景点查询”、“免费域名系统”、“每日休闲小游戏”。网易的特殊内容都不是什么很特别的东西，不过可以说都是实用性很强的内容，也许实用性强就是网易特色内容的初衷吧。这其中很多都是其他网站所不具备的内容服务，例如“每日天气预报”。很多人在脱离了其他的信息来源只从网上获取信息后就不再知道天寒天暖、是雨是晴了，在网上做个天气预报的信息正好使网络人也能及时了解天气变化。免费域名一直是网易的强项服务，也是传统特色。网易教育中心则是提供网络教育信息，并有一些和著名院校的联办网上教育服务，比如北大的法律网校、人大网校等。其他的内容也算是各有特色，不过网易口对口这一类型的ICQ服务做得就没什么新意。

各网站累计更新数量统计（条）

	新浪	搜狐	网易	中华网
国际新闻	6433	7284	960	1183
国内新闻	9233	7005	959	1141
社会新闻	4114	2590	941	784
财经新闻	11574	2717	907	409

可能呆多少时间，聊天除外。门户网站对网民的吸引率仍然不高。

说到哪一个门户网站更有发展前途，经过了2001年新浪王志东事件、网易虚假财务报表事件等波折，多数网民对门户网站的前途感到很迷茫。作为最终端的用户，越来越多的网民意识到网站只是一个工具，经营不好的网站会倒闭，但一定会有网站存在的。对网站的前途和盈利模式真正关心的人并不多。4个门户网站中看好新浪的人最多，这与新浪务实的作风、丰富的内容以及不断改进的广告模式有关，但是新浪的领先优势并不明显。

门户网站的内容应该包括问题中所列出的所有项目，参加调查的大部分网民如此认为。一个门户网站就是网络的缩影，越大越全越好，门户网站应当对浩瀚的信息起到综合分析归纳总结的作用。

网民心中门户网站的理想模式

看来，网民心中的理想门户网站至少应当有下列特点：信息必须丰富，包揽社会生活的方方面面。信息分类清晰，指向明确，更新迅速。门户网站事实上不可能做到大而全，但是要有与相关优秀内容网站的可靠链接。页面漂亮，颜色鲜艳，各栏目排列有序，一目了然。搜索引擎可搜到网络的边角旮旯，且所搜索到的网页均可以打开。无论什么时候都有免费信箱，并且免费信箱保证不会丢信，保证信件的发送和接收。广告数量和位置要适当，不要有喧宾夺主之嫌。有定制功能，可以按照个人兴趣定制需要的信息内容和服务。互动性强，论坛和聊天室的功能强大。

搜狐

搜狐的特色内容应该算是他们收购Chinaren网站原有的一些内容，主要是主页大巴、校友录以及个人主页精选。虽然Chinaren被搜狐收购了，但是这些内容依然做得很好，也是一些很贴近用户的内容服务。主页大巴是一项主页制作的引导服务，它可以一步一步地教一个对主页制作一窍不通的用户制作一个简单的个人主页，并存放在网络上。校友录的用途不用多提，不过这里的人气并不是特别旺盛，好像不及中国校友录上的班级和登录的校友人数多。个人主页精选是将使用了他们域名和空间存放的个人主页中的精品向大家进行展示。

中华网

中华网在网页上列出的特色内容项目也很多，多达12项，包括缘分天空、网上医院，爆笑X档、电

各网站综合得分表

	界面体验	连接速度	更新数量	更新速度	内容评价	特色栏目	特色服务	总分
新浪	4.4	4	5	4.8	4.8	4.5	4.625	32.125
网易	4.5	4	4	4.2	4.7	4.6	4.525	30.525
搜狐	4.5	4	4.8	4.6	4.5	4.4	4.45	31.15
中华网	4.6	4	4	4.2	4.6	4.7	4.45	30.45

子地图、心理测试、学历考试、游戏归谷、积分大奖、下载基地、桌面壁纸、电子贺卡、网上商城。这其中有些实际上不应该算特色内容，都是网站的普通栏目，真是无法算上什么特色。其他部分的特色内容做得比较有特点，比如网上医院，以一个互动社区的形式展开，许多有医学知识或是从事医学工作的人都在这里回答各种相关的医学问题，还有注册医生的排行，并且将他们按照各种科室区分开来。电子地图是中华网另一个比较出色的特色栏目，在这里可以查到按区域性划分遍布在东北、西北、华北、华东、华南各地的全国数十个城市的电子版地图，还能查到城市公共交通线路图，不过内容不是很详细，只是一张普通的交通旅游图。

特色服务

在电子邮箱方面信箱功能最稳定的还是新浪，丢信相对较少，能够完全接收附件内容。其次是中华网。网易对于图片附件特别是压缩过的图片

特色服务得分表

	电子邮件	论坛	聊天室	搜索引擎	总评
新浪	4.6	4.6	4.6	4.7	4.625
网易	4.4	4.7	4.7	4.3	4.525
搜狐	4.3	4.4	4.6	4.5	4.45
中华网	4.5	4.4	4.5	4.4	4.45

压缩包在接收上一度很成问题，而且即发不能即收（就是从另一邮箱发到网易，马上去查收却没有收到）。搜狐的邮箱有时会出现一种情况：如果附件内容是用文件切割软件分割的程序块压缩包，下载后进行解压缩，各程序块便不能完成合成的逆操作。

在聊天室方面，网易和新浪的访问量在同时段内是4家门户网站中较高的，中华网则最少。网易聊天室将各种话题和房间以清新的绿底色归类，显得很丰富，同时也存在雷同或概念模糊的问题。新浪聊天室则以粉红作为底色，十分温馨。聊天室里的网友很多在进入时都不按类型，也就是说，进入某类型的聊天室，谈聊的却是其他内容，在国内多数网站的聊天室都普遍存在这种现象。网易和新浪的聊天室人数稳定，相对搜狐和中华网较多。在几个门户网站聊天多数是畅谈轻松随意的话题，但估计普遍年龄不大，聊天的言语也显单调。管理上搜狐和网易则严格一些，更新快，对无聊、恶意言语的控制做得较好。中华网聊天室有一小段时期存在刷屏现象，但得到即时的制止，不过页面刷新较慢，人气也稍差。4个网站都提供了私聊界面，做得最好的还是新浪和搜狐。新浪、网易和搜狐3家网站都不时会请一些名人作客，和网友拉近距离。可惜的是网站自身的主持人经常会错字连篇。







论坛是网易的重头戏，有着较悠久的历史，在体育和财经论坛上发言的网友经常有独到的见解，常常是长篇大论，看着很是过瘾。4个门户网站的论坛都存在一种现象，就是将版块内的发言当成QQ那样的即时聊天软件使用，经常几个人在一张帖后面来回跟帖，网易论坛的这种情况相对于其他3家网站要稍好一些。新浪则偏重于体育方面的讨论，在这方面作得最为权威。无论哪个网站，版主的职能都过于单一，且参与讨论的较少，也不能给出有效的引导。

新浪在商业站点、体育明星网站、音乐资源方面的搜索做得很不错。搜狐在许多文化书籍和文献资料的查找上颇有特色。网易的搜索引擎能搜索出的内容是比较多，但是有很多都不能链接。中华网的搜索系统相形之下就有些不太完善的感觉。



Windows 98安装盘淘金记

江苏　陈彪

在Windows 98的安装盘里淘金？对！这个Windows 98的安装盘，一般情况下我们只在安装系统时才会用到。随着Windows XP的推出，Windows 98的安装盘会被用得更少了。其实这简直是一种浪费！只要仔细查看你的Windows 98安装盘，你会惊奇地发现，上面竟有很多有价值的好东西！下面笔者就向大家详细介绍Windows 98安装盘里的“真金”。

打开Windows 98的安装盘，里面静静地躺着5个目录：Add-ons、Cdsample、Drivers、Tools、Win98。

其中，Cdsample为Windows 98安装盘自动播放提供必要的程序；Win98和Drivers是安装Windows 98不可缺少的系统文件。接下来我重点向大家介绍的是Add-ons、Tools、Drivers目录里一些重要的应用程序。

一、Add-ons目录

Add-ons目录是用来存放Microsoft Personal Web Server（PWS）——微软个人网页服务器的。PWS适用于小型的点到点网络和企业内部网（Intranet）。利用PWS，你可以在企业网上建立、维护、测试你的Web站点。PWS具有以下功能：

1. 在公司的Intranet上发布Web页，也可以将该网页上传到ICP。

2. 提供现成的留言簿。

3. 可以对访问流量进行监视。

要是你的计算机上安装了PWS，运行该目录里的Setuo.exe即可。需要注意的是，PWS目前只支持10个访问者在同一时刻对Web进行访问。

二、Tools目录

1.Tools\mtsutil目录：在该目录下有一个CHNGINBX.exe的可执行文件，它的作用是禁用Microsoft网络（MSN）探测信息。该程序主要是针对MSN用户的。

2.Tools\mtsutil\pmtshoot目录：该目录里的PMTShoot.exe文件是用来诊断电源管理故障的。安装完PMTShoot.exe 之后，系统将重启，PMTShoot.exe自动运行，并对计算机在进入休眠状态时进行监视。如果你的计算机不能进入休眠状态，PMTShoot.exe提供的监视信息能帮你找出原因。它是作为一种诊断工具存在的，在解决问题之后，应该将其删除。

3.Tools\oldmsdos目录：该目录中存放的是一些老的MSDOS程序，如：Doskey、msd、xcopy等。这在你的系统不正常时也许用得着。

4.Tools\oldwin95\message目录：运行在该目录里的awfax.exe和wms.exe，你便能重温Windows 95的传真程序和工作组邮局程序了。

5.Tools\reskit\batch目录：有过这种经历吗？你在20台同样的计算机上安装Windows 98，不得不端守在每一台计算机上等待着输入同样的“公司信息，安装路径，是否制作应急盘……”，这样的信息你得机械地输入20次。利用该目录里的Microsoft Batch安装程序，上述的问题便迎刃而解。Microsoft Batch为批量安装Windows 98提供了一条捷径。运行Microsoft Batch，你可以根据实际情况定制一套安装描述文件（inf文件，如：xxx.inf）。在进行批量安装时，运行Windows 98的安装程序Setup.exe（路径)xxx.inf即可。这样，你就不用再憋坐在计算机前做重复劳动了。类似的程序在Tools\reskit\deploy目录中也能找到。

6.Tools\reskit\config目录：该目录里的内容是一些不常用的配置程序，如：Chdoscp.exe（改变MSDOS代码页），Tzedit.exe（时区编辑器）等。

7.Tools\reskit\desktop目录：该目录主要包括3个有用工具：链接检查向导（Chklnks.exe）、剪贴板管理器（Cliptray.exe）、工具管理器（Quiktray.exe）。其中：Chklnks.exe可以将你计算机上没用的链接文件（*.lnk）删除。链接是文档与创建该文档的应用程序之间的联系，如果你已卸载了该应用程序（也许卸载不彻底），但你在启动菜单的文档栏里依然可以看到由Windows自动记忆下最近对其访问过的记录，Chklnks.exe的作用就是将上面的记录删除(实际上删除的是一些无用的*.lnk文件)。

Cliptray.exe是一种功能加强了的剪贴板管理

程序，它允许你预先将常用的词句输入剪贴板。需要粘贴时，你可以有选择地粘贴你要输入的词句。这对于上网特别有用，你不必再逐个字母地输入你的姓名、地址、E-mail了。Quiktray.exe是用来组织管理Windows 98系统托盘（Tray：任务栏的右侧）里的东西的。

8.Tools\reskit\diagnose 目录：该目录里包含了两个诊断工具：文件信息查看工具（Fileinfo.exe）、USB设备查看工具（USBview.exe）。

9.Tools\reskit\file 目录：一看该目录的名字就应该知道这是与文件操作有关的。的确，该目录里提供了4个文件操作工具：长文件名文件备份工具（Lfnbk.exe）、文本查看器（Textview.exe）、文件比较工具（Windiff.exe）、文件查找工具（Where.exe）。其中的文本查看器比较吸引人，它能对以CPP、HTML、INI、INF等为结尾的文本文件进行快速查看。

10.Tools\reskit\help 目录：该目录里主要是Windows 98的帮助文件。这些文件详细地提供了Windows 98的大部分内核资料，如果你想成为Windows 98的高手，赶快看看这些帮助文件吧!

11.Tools\reskit\infinst 目录：该目录里的InfInst.exe 允许你将第3方驱动程序加入Windows 98的安装程序，好像该驱动程序是原版Windows 98的一部分。这对于在多台计算机上（这里是指这些计算机上都有Windows 98不提供驱动程序的设备）安装Windows 98是非常有用的，至少你不用重复地为每台计算机都安装第3方驱动程序了。

12.Tools\reskit\netadmin 目录：该目录提供了在网络上使用Windiows 98时的一些必要工具。其中有网络监视工具（Nmagent.exe）、系统策略编辑工具（Poledit.exe）、密码编辑工具（Pwledit.exe）、远程注册服务程序（Regserv.exe）、NT网络远程打印服务、SNMP代理工具（Snmp.exe）。系统策略编辑工具对于网管是最有用的，它允许网管限制用户对Windows 98的使用。

13.Tools\reskit\powertoy 目录：大名鼎鼎的TweakUI在这里可被找到。TweakUI是一种类似于WinHack的软件，利用它，你可对Windows 98的各种属性进行设置。如：设置由“控制面板”显示的内容、设置启动过程等。总之，利用TweakUI，可以将你的计算机设计得更加有“个性”。

14.Tools\reskit\scrpting 目录：该目录里是一些在设计网络主机登录脚本时可能要用到的小程序。

15.Tools\reskit\setup 目录：在该目录里，你可以安装Windows98 Resource Kit。Resource Kit为何物？“资源工具箱”。工具箱里有什么，自己去看看吧。

16. 在Tools目录的子目录中如今只剩下两个没有介绍了，它们分别是Sysfiles目录和Tmc目录。这两个目录装的是一些与系统相关的OCX文件和与Windows 98 Resource Kit有关的文件，在实际中很少用到。

三、Drivers目录

许多人喜欢到网上去找驱动程序，就连常用设备的驱动程序也不惜银子和时间精力到网上寻找下载。其实绝大多数常用设备驱动程序，就安安静静地躺在你身边的Windows 98安装盘里!

Drivers占不少的光盘空间，加上Win98文件夹中的Drivers11～Drivers22共12个文件16MB，设备驱动程序所占的空间为113MB，几乎市面上的所有常用设备驱动程序都可找到（直接或替代）。

Windows 98安装盘Drivers文件夹下的驱动程序是未经压缩存放的，并且按设备类型、生产厂商及型号分目录存放。这些驱动程序都是较新的，来不及归类整理压缩进入Win98文件夹中后缀为“.cab”的压缩卷文件（如Drivers11～Drivers22.cab）就发布了。寻找和分离拷贝以及使用Drivers文件夹下的驱动程序都较方便。

Win98文件夹中的Drivers11～Drivers22共12个文件，是Microsoft进行过归类整理压缩的驱动程序支持库。Windows 98中的升级驱动程序向导（或添加新硬件向导）在生产商及型号列表中就可找到。Drivers11～Drivers22虽然大小仅有16MB，但却包含了大量的设备驱动程序。这些程序如不加以归类整理，其所占磁盘空间可能在16MB的10～20倍以上，因为同类型不同型号设备的驱动程序中的许多文件是重复的。由于设备驱动程序的文件分类压缩存放，某一设备所需的驱动程序文件一般都分别存放于Drivers11～Drivers22中的几个压缩卷中。这种存放形式，虽然节约了大量的磁盘空间，但也给分离及使用带来了不便。

那怎样分离Drivers11～Drivers22中的设备驱动程序呢？下面以分离LQ1600K打印机的设备驱动程序为例来说明分离方法。

1. 选择“开始”菜单中的“设置\打印机”，双击“添加打印机”启动添加打印机向导。单击

“下一步”，在生产商列表中选择“EPSON”，在打印机列表中选择“LQ1600K”，单击“下一步”（3次）。单击“否”，再单击“完成”。

2.出现“请插入标签为‘Windows 98 CD-ROM’的磁盘，然后单击‘确定’。”的对话框，请不插入Windows 98 CD-ROM就单击“确定”，出现“正在复制文件……”对话框。

3.单击“详细资料（D）……”按钮，出现“错误详细资料”对话框。记下目标文件中的“=”前后的两个文件名（其中后缀为“.cab”的文件为压缩库文件，另一个为驱动程序文件），单击“确定”，恢复到“正在复制文件……”对话框。

4.单击“跳过文件（S）”按钮。

5.重复3、4步，记下所有文件直至结束。LQ1600K共有DMCOLOR.dll=DRIVER12.cab、ICONLIB.dll=DRIVER12.cab、EPCP24SC.drv=DRIVER16.cab、UNIDRV.hlp=DRIVER18.cab四个驱动文件。

6.插入标签为“Windows 98 CD-ROM”的光盘，打开相应的CAB库文件，找到驱动程序文件，用鼠标一个个地拖至软盘或一个文件夹。

7.验证驱动程序盘。重复1、2步，单击“浏览（B）……”按钮，出现“打开”对话框。选择驱动程序所在的磁盘和文件夹，单击“确定”，恢复到“正在复制文件……”对话框，单击“确定”。若一切OK！驱动程序盘制作完成；否则重复3、4、6、7步直到成功。

用同样的方法，可分离任何Windows 98升级驱动程序向导（或添加新硬件向导）在生产商及型号列表中的所有驱动程序。

如果你掌握了从Windows 98安装盘中分离出你所要的设备驱动程序，将会给你带来极大的方便。特别是当你的机器硬盘空间很小又没有光驱时，你可把相关的设备驱动程序从Windows 98光盘中分离出来，放在硬盘的一个文件夹下或软盘上，因为具体某一台机子其分离后的相关设备驱动程序所占磁盘空间不多，如前述LQ1600K驱动程序的4个文件仅有179kB。

如果你的计算机有Windows不能自动正确识别的设备，如声卡、显卡、调制解调器、打印机等，你可把它们的设备驱动程序集中到一张软盘上，重装Windows 98添加设备时就可快速方便地安装它们，免去了找出一大堆光盘、软盘（许多设备所带的驱动盘为了省事，一张盘上把所有型号的设备驱动程序都列上，其实对你来说仅用其中的一小部分，几百kB而已），也免去了为Windows 98安装程序不能自动识别的设备驱动程序，在生产商及型号列表中进行若干次寻找试装的麻烦。

好了，在Windows 98的安装盘里淘金的感觉不错吧？还不赶紧找出你那被“浪费”已久的Windows 98安装盘！

上网冲浪新体验——Fast Browser

安徽　李钢

浏览信息算是Internet最为广泛的应用了，俗语说“工欲善其事，必先利其器”，选择一款好的浏览器，会使上网冲浪更轻松、更高效。下面介绍的Fast Browser（以下简称FB）这款浏览器，属于单窗口多线程浏览器，基于IE内核，提供了众多实用功能，如阅读、翻译网页、搜索、群组管理等，极大扩充了浏览器的功能，从它诞生之日起，就备受好评。目前版本已升至4.03，其间曾屡屡赢得国际大奖，其不俗表现可见一斑。FB不但功能强大，而且兼容性强、稳定可靠，可说是上网浏览信息的最佳选择。

软件安装运行

软件版本分为标准版和语音版，标准版不支持网页朗读、安全管理、网址监视窗口以及安全浏览模式等功能；语音版的语音包可单独下载安装。网站提供了众多的语言包下载，如GB、BIG5、日语、法语、德语等，下载后释放到安装目录的Language文件夹即可。程序运行窗口如图1所示。

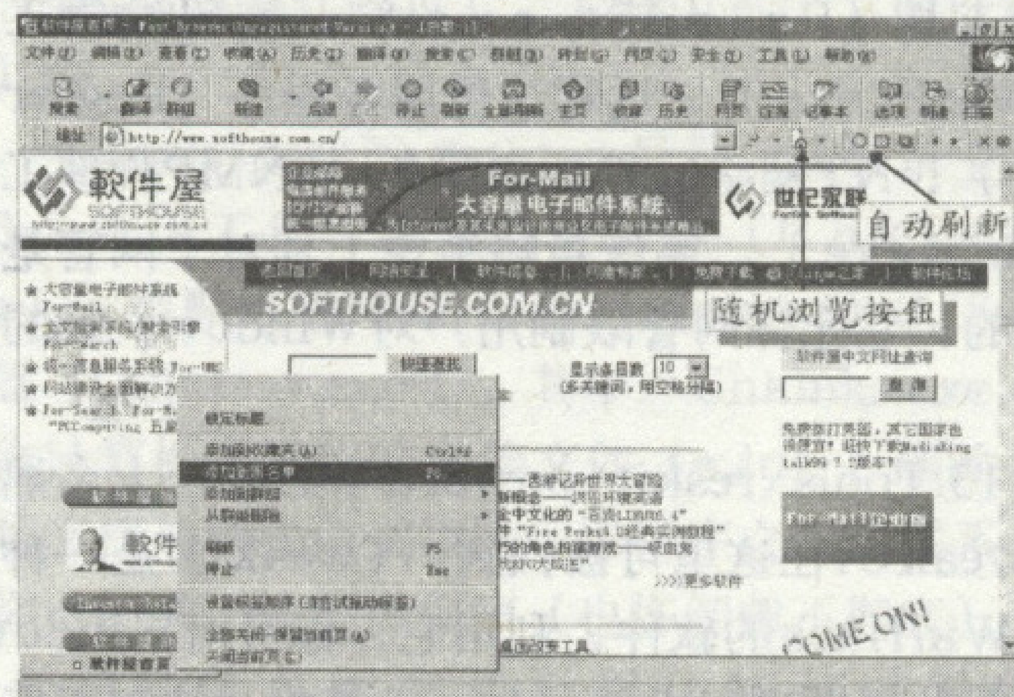


图 1

功能特性

一、*多线程浏览*

FB可同时在窗口内打开180个页面，窗口下方

有对应的切换面板，切换面板可以显示每个网页的下载进度，在窗口的标题栏中能看到当前打开的总线程数。单击切换面板或使用组合键Ctrl+Tab、Ctrl+Shift+Tab可实现页面的切换；右击切换面板，可进行诸如添加该页到收藏夹、群组、黑名单或从群组中删除该页等操作；双击切换面板或使用Ctrl+W键，可直接把该页面关闭。单击“新建”按钮后面的向下箭头，在下拉菜单中，可以选择“空网页”、“缺省主页”、“当前网页”及“打开文件”4种方式打开新的线程，其中新建“空网页”也可直接点击“地址栏”前的“地址”按钮。为了节省网页的下载时间，点击“选项”按钮，可快速取消下载网页中图像、声音、动画甚至是SCRIPT等内容。点击“网页”按钮，窗口左方会显示出所有打开的网页列表，可以调整显示顺序，并能以HTML格式全部保存到磁盘中。FB还可实现网页链接的分类过滤，点击“连接”按钮，在窗口左方将显示出当前网页中所有的链接（如图2），并能有选择地进行过滤（有E-mail链接、



图 2

ZIP、MP3、TXT或ASP等15种过滤选项）。迅速挑选出你感兴趣的链接，可根据需要迅速下载网页上链接的资源，省去了来回切换主页的麻烦。通过“垃圾链接管理”命令，可有效地屏蔽某些烦人的广告窗口，即把这些URL加入到“黑名单”中。在“转到”菜单中，提供了一些相当体贴的功能，如“全部关闭（保留当前页）”等。在“历史”日导航条中，通过标题、URL或最近访问时间，可快速定位到冲浪的历史记录。使用“工具”→“导入/导出”命令可分类导出网页上全部图片、邮件地址、连接列表和网页文本等内容。FB菜单中还可直接调用一些客户端应用程序，如邮件、新闻组、Internet呼叫等。点击某些工具按钮，会在窗口左方开辟一个小窗口，点击“位置”按钮，可左右移动该窗口，为用户的操作带来很大方便。此外，FB具有本地文件列表功能，可浏览本地磁盘+文件，以及直接打开本地HTML文件和Flash文件；域名自动完成输人；可设置网页自动刷新的时间间隔；可在窗口下方开辟网址导航监视窗口等。

二、网页互译

互联网上70%的信息资源是用英文编写的，对于非英语国家的用户显然不太方便。FB提供了强大的翻译功能，采用了Go、Elingo、ReadWorld和NetAT四种翻译引擎，可支持中文（简体和繁体）、日语、英语、法语、德语及俄语等36种不同语言网页的互译。有些比较特殊的语言，可以采用2次翻译的方法实现，同时支持在线文本的翻译。不同国家的因特网用户利用FB可以逾越语言的天堑，提高网络资源的利用率。“翻译”菜单中有很多命令，如果有些用不上，可通过“更多在线翻译”命令进行定制。

三、安全第一

安全问题是Internet的永恒主题，FB为用户提供了众多的安全考虑。目前大多数网页上的Java与JavaScript，多属于好看、好玩的小玩具，没什么特别的功能。如果你上网不仅仅是为了凑热闹，而是想获取有用的信息，加速资料下载的速度，还是在“安全”菜单中把执行Java与JavaScript的功能关闭掉，这样做不仅可以加速下载，还可预防一些恶意的网虫利用Java代码钻进你的电脑。你有没有遇到过这种情况，当打开一个网站时，却一连串打开了众多莫名其妙、内容不相关的网站呢？这时只要禁止“交叉域名数据”功能项，就可解除这种烦恼了。另外，还有禁止ActiveX控件、脚本、表单提交这些功能。在地址栏右方的“转到”下栏列表内，通过“Cookies管理”可以查看到某些Web服务器在用户机器中留下的全部Cookie数据，它包含了用户上网时的一些浏览记录，例如用户访问了什么站点，在站点中浏览了什么内容，在填写表单时输入了哪些信息等。以后再次访问相同信息时，浏览器就会从本地计算机中直接把需要的信息调出来，从而节省了操作时间。如果你希望保有高度的隐私权，你能够过滤、改变或者删去这些Cookies，禁止任何人在机器中安置Cookie，或者当对方安置Cookie时，让浏览器先通知你一声。出于安全的考虑，软件还特别提供了安全浏览的模式，采用这种模式，网上浏览的所有内容都将经过www.safeweb.com 网站的过滤，不过这样会影响到浏览速度。

四、搜索无限

网络资源浩如烟海，想立刻找出自己需要的信息资料，也不是件易事。FB为我们提供了强劲的搜索功能，可以使用包括通用、新闻、购物、软件、游戏、MP3、歌词、中文和英文9类全球著名的搜索引擎同时进行搜索，可以将网上资源一网打尽（中文版另有数10个各种中文分类引擎）。为了提高搜索速度，有针对地选择搜索引擎，效果会更好。点击“搜索”按钮，出现搜索窗口（如图3），选中“引擎”标签可看到软件集成的搜索引擎列表，达500种之多。对于其中经常使用较为优秀的搜索引擎，点击“加入到精选”按钮，可以把它们添加到“精选”标签中。输入搜索关键字，按回车键，FB利用“精选”标签中默认的搜索引擎（“精选”标签和默认的引擎可定制）进行搜索，也可从“引擎”列表中，选择一类或某个引擎进行相关内容搜索。另外，如果输入关键字后，按Shift+Enter会很快得出Yahoo的搜索结果，而按Alt+Enter键则出现Google的搜索结果。搜索引擎数据的更新，可通过“帮助”/“更新搜索引擎数据”命令实现。

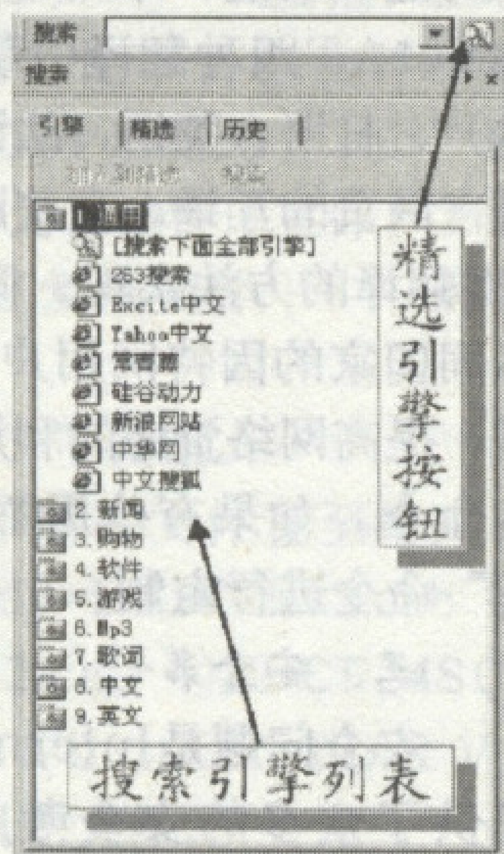


图 3

五、群组管理

像NetCaptor等不少多线程浏览器都提供了群组功能，比较而言，FB的群组管理显得更直观便捷一些。窗口（如图4）本身收集了7个群组，用户可以建立新的群组及重新组织（修改属性、增加、删除、移动）这些群组，可临时取消其中某个URL的使用（√取消），下次打开该群组时，将不再打开这个页面，这比著名的NetCaptor可方便多了。群组文件实际上是一个扩展名为urls的文本型文件，可用记事本直接打开编辑。使用群组功能，可大大提高上网效率。例如，可一次性登录多个邮件服务器，是不是很方便？而且可以把整个群组全部设置为开始主页。哈哈！启动FB后，将会自动打开这些网页。另外，“收藏夹”/“打开本层所有链接”也是一个方便操作、提高效率的好功能。

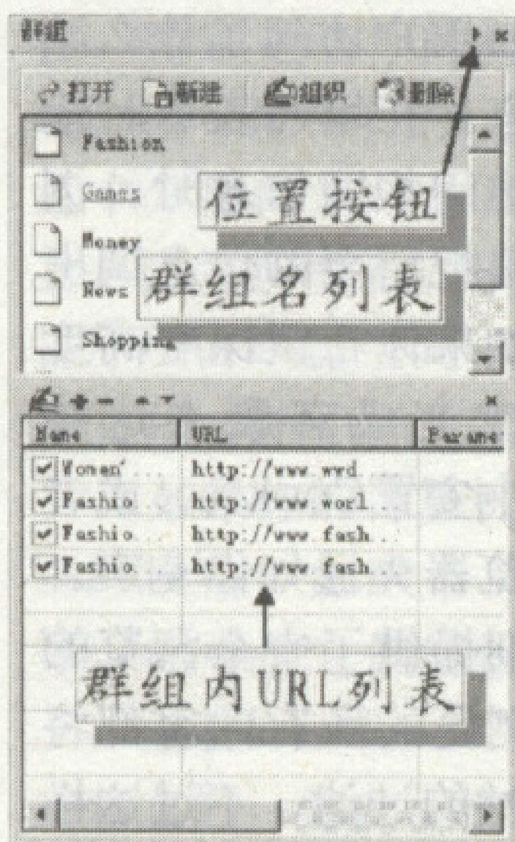


图 4

六、网页朗读

FB提供了特别的网页朗读功能，可对说话的语音、语速及语言的类型进行调整，对于WinMe/2000用户可直接使用，其它版本Windows需下载相关语音引擎。支持丰富多采的角色选择，对说话时的表情和语气支持更多灵活的控制，提供全面动作控制，包括朗读粘贴板内容和语音精灵快速切换功能。网站提供了多达29种语音精灵的下载。网页朗读目前支持包括英语在内的11种语言及男女声，可全面锻炼你的语言听力。

七、自由冲浪

软件精选了10 000多个分类中文网址，当网上冲浪不知该去何处时，点击地址栏右方的“随机浏览”按钮，能够随机向用户推荐一个优秀的意想不到的网站，给你带来众多全新的内容和新鲜的感觉，是网上冲浪的一种有趣方法。在下拉列表中，可确定随机浏览的网站类别，可以是“全部类型”、“休闲与娱乐”、“文学与艺术”或是“电脑与网络”等。想要发现新的领域吗？赶快试用它。

八、分析扫描URL

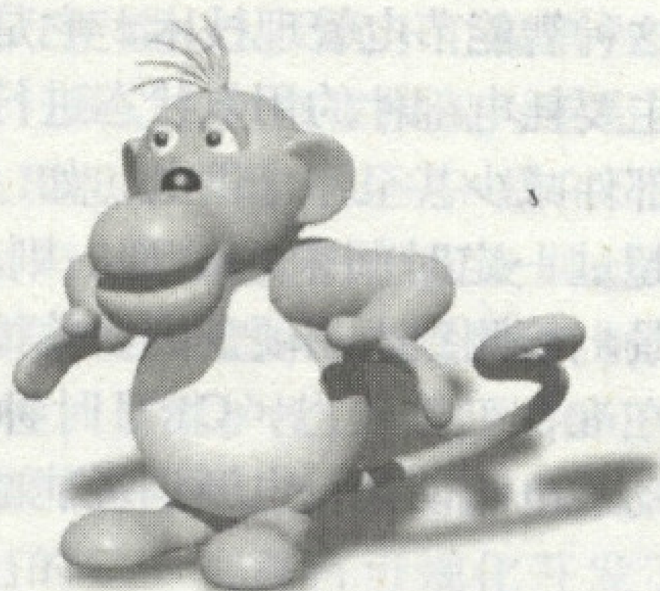
面对一个个精美的网页，是否想知道它里面有多少个链接，每个链接的创建时间及文件大小呢？单击工具栏中“扫描”按钮，或选择“工具”/“扫描所有链接”，这时便能检查网页的全部URL，并且显示每个URL的创建日期、文件大小、链接状态（活跃或者无效），甚至是服务器名称，给你展示一个网站的全貌。

九、微型记事本

浏览网页时，利用微型记事本可方便快捷地记下重要的信息并保存到磁盘中。点击“记事本”按钮或按Ctrl+7键打开记事本窗口后，可从网页里用拖动方式收集你感兴趣的内容，也可从记事本里把预先写好的内容直接拖到网页输入框里以加速填表的过程。另外，可插入网页代码、网页链接及邮件地址等。有了它，信息资料的收集可方便多了。

软件注册后，所有的升级都是免费的。使用未注册版本有一些功能限制，如最多只能打开10个页面，不能同时使用多个搜索引擎等。

上网时，如果感到有诸多不便，别忘了本文介绍的这款优秀浏览器——Fast Browser，它会带给你一种全新的感受。从此，你的网络生活将变得更精彩、更惬意！



客座专家　龚胜　苏旅

笔记本电脑专题

问：最近笔记本电脑价格大降，我终于下决心花费多年积蓄买了一台。当然希望正常使用时间能尽量长些，请问笔记本电脑日常保养需注意哪些事项？

答：使用、维护笔记本电脑应注意以下问题：

1. 别把带有较强磁性的东西（如磁性保健水杯）放在你的笔记本电脑附近，否则可能消去你硬盘上的信息；也别让你的笔记本置身于过强的电磁波环境（如手机基站附近），否则可能导致笔记本工作异常甚至损坏。

2. 更换光驱、软驱或其他插接部件、电缆时一定要小心，因为它们很娇贵，一旦损坏你将付出很大代价。还要注意的是，除了采用USB接口的外设外，连接串、并口等其他接口的外设时一定要先关机，千万不可热拔插。

3. 要随时注意清洁你的笔记本电脑。清洁时一定要先关机，拔下电源，然后用略为湿润（挤不出水）的软布擦拭机身，液晶屏若过脏也可用软布轻擦。有条件的还可用吸尘器小心将键盘缝中的脏物清除。如果你的trackpad不能正确响应时，应用一块微湿的棉布轻轻擦拭其表面，然后用干软布擦干。

4. 千万别边进食边使用你的宝贝笔记本电脑，一旦把茶水、饮料等洒到笔记本电脑上，下场会很惨。也千万不可在笔记本电脑上放置任何物品。它的液晶屏十分娇贵，是经不得压的，一定要重点保护。

5. 任何时候都要用心呵护你的笔记本电脑，尽量不要在低于5℃或高于35℃的环境使用或存放。对于北方的朋友尤其要注意，当你的笔记本电脑在室外“受冻”或“受热”后，要记住先让它恢复到室温后再开机使用。

6. 拿笔记本电脑时，不要把机盖当作把手。硬盘处在读写状态的时候，尽量不要搬动。搬动时最好先关掉系统，扣上机盖。带笔记本电脑外出时，最好把它放在一个厚实的、有垫衬的专用笔记本电脑包中。

总之，笔记本电脑是非常娇贵的产品，磕碰、曝晒、遇水都可能受到致命损害。因此小心轻放、细心呵护就显得非常重要。若遇到比较大的损坏时，不要轻易自己动手处理，务必请专业人士帮忙。

四川　龚胜

问：我知道笔记本电脑的电源部分（尤其是电池）是十分重要的，请问如何保护好笔记本电脑的电池及电源系统？

答：移动性是笔记本电脑最主要的特征之一，而保障它的灵活性和稳定性是笔记本电源系统的重要功能，可以毫不夸张地说，笔记本电脑的电源系统是与CPU及主板、显示屏并列的关键部件之一。电源系统主要包括电源适配器、充电电池和电源管理系统等。

大多数笔记本电脑的电源适配器都独立于笔记本电脑主机之外，一般都适用100V~240V的全球交流输入，不仅具有将交流变为直流供主机工作的作用，还担负有为机内电池充电的功能。为防止长时间充电降低电池寿命，一般机内都设有检测电路和充电状态指示，并可在电池充满电后自动切断充电回路。由于笔记本电脑对电源要求很高，因此稳定性和抗干扰性是检验电源适配器质量好坏的主要指标。在电压不稳的地区，为了避免输入突然的高电流冲击而烧毁电源适配器，应尽可能接至带有过载保护的电源插座或使用稳压电源。

WEN TI JIE DA　问题解答

笔记本电脑的便携性很大程度取决于电池的支持，可以毫不夸张地说，电池是整个笔记本电脑电

源系统的心脏。笔记本电脑最早采用的是镍镉电池，由于存在严重记忆效应、污染环境等重大缺陷，现已淘汰。后来镍氢电池得到了广泛应用，这种电池虽然具有较好的性价比，但电池的持续放电时间较短，仍存在一定的记忆效应，所以很快就被锂离子电池取代。锂电池储能密度较大，可随时充电、智能控制，且持续放电时间长。

为了延长电池的使用寿命，我们应注意以下几点：

1. 在有备用电池的情况下，应该尽量轮流使用，以减少对一个电池的过度消耗。在长期不用笔记本电脑的时候，一定要将电池从机器中取掉，避免对电脑造成损害。如果长期在有交流电的环境中使用，也应将电池从机器中卸掉，可有效延长其寿命。

2. 尽管锂电池不具有明显的记忆效应，但我们仍应尽量做到满充满放。如果每次充电前，都对电池进行彻底的放电，电池的工作性能就会更好。在首次使用或使用长期未用的电池时，一定要做3次彻底的充放电操作，以充分激活电池效能。

3. 当电池电量完全充满时，应该断开交流电的输入，因为过度充电会使电池过热，会缩短其使用寿命。在电池太凉或者太热的时候，也不要充电，充电的最适宜温度在10～30℃之间。

四川　龚胜

问：请问笔记本电脑有哪些电源管理模式，我们应如何灵活使用笔记本电脑的电源管理功能？

答：笔记本电脑包含如下几种常见的高级电源管理功能。

操作模式：操作模式可控制处理器速度或设定省电计时器。

待命模式：当用户在短暂的时间段内不操作机器时，可进入待命模式。

暂停模式：当用户长时间离开电脑时，可以进入暂停模式。

休眠模式：在用户不使用电脑数天内，笔记本电脑可以进入休眠模式。

下面以东芝笔记本电脑为例，它可以用3种模式进行设置。其供电方式分别为标准模式、节电模式和完全模式。通过3种模式的循环转换，通过调整显示屏的亮度，各个部件的电压功耗以满足在不同环境下的工作需要。

运用电源管理程序实现节电控制也是非常有效而可行的方法，目前东芝笔记本电脑已普遍采用这种智能节电管理技术。它是利用软件的方法对各主要耗电部件的用电状态进行控制，对暂不工作的部件减少甚至停止供电。如：管理程序检测到用户超过一定时间未用键盘，则会自动关掉显示屏背景；检测到未用硬盘则会关掉硬盘驱动器电源等。在准备工作状态，CPU时钟停止，显示及硬盘驱动器电源切断，电源消耗能减少70%以上。

四川　龚胜

问：请问如何正确使用笔记本电脑的APM功能，使笔记本电脑进入多数设备被禁止，CPU时钟被关闭的“挂起状态”？

答：笔记本电脑可以通过下面的方式进入挂起状态：

可以通过电源开关使笔记本进入挂起状态。APMBIOS要求APM驱动使笔记本电脑进入挂起状态，APM驱动向支持APM的应用程序发送有关系统挂起要求的信号，该信号允许应用程序准备进入挂起状态。APMBIOS不允许未经检测就简单地将笔记本电脑进入挂起状态。如果文件没有关闭或者笔记本仍和网络相连，操作系统会延缓进入挂起的过程。APM驱动等待大约5秒钟后，看是否可使笔记本电脑进入挂起状态。当系统尝试进入挂起模式时，将发出警告声，以提醒用户它正等待进入挂起模式。

用户也可自行通过命令来使笔记本电脑进入挂起状态。用户向APM驱动发出挂起请求，APM驱动向应用程序发出关于系统挂起要求的信号，该信号使应用程序准备好进入挂起状态。

四川　龚胜

读者　飞飞问：请问VF、C、C＋＋、VC、VB、Delphi等编程语言的各自功能是什么？我对编程非常有兴趣，并且准备考程序员。请问在编程语言学习方面该注意哪些问题呢？

答：VF（Visual FoxPro）提供了一个优秀的可视化集成开发环境，可以有效地提高开发效率。另外，Visual FoxPro 3.0以后的版本还支持面向对象编程方法（Oriented Object Program），使程序中可以引入封装和继承等机制。VF主要应用于数据库管理系统的开发。

C语言是一种通用程序设计语言。C语言的表达能力较强，支持较丰富的数据类型，控制语句功能很强，有利于描述结构良好的程序。C语言生成的代码质量较高，其代码效率只比汇编语言低10

%~20%，但在编程方便性上大大优于汇编语言，且可读性和移植性好，所以C语言很快成为编写系统软件和应用软件最理想的工具。C++是在C语言的基础上融入了面向对象编程思想而发展起来的。利用面向对象中的封装、继承、多态等机制，可以提高程序的正确性、易维护性、可读性和可重用性，有利于程序开发中的分工合作。而Visual C++是微软公司推出的C++语言可视化开发工具，用于开发基于Windows平台的应用程序，可以说是现在应用最广泛的开发工具。

Visual Basic是微软公司推出的Basic语言的可视化开发工具。Visual Basic可以通过可视化开发工具，使编程人员方便地创建应用程序，并提供了相当丰富的各种功能的控件，可直接供程序调用。其主要特点是易学易用，是入门者和非计算机专业人员编程学习的首选。

Delphi则是Borland公司推出的基于面向对象的Pascal语言的可视化程序开发平台，在功能上与Visual C++类似，也得到了广泛应用。

在编程语言的选择和学习上，应循序渐进，由易到难。对于初学者，建议先熟悉一下Visual Basic，如果能够精通它，那么也足以胜任一般的程序开发工作了。以后可以进一步学习Visual C++，重点应掌握其中的面向对象编程思想，当然要掌握面向对象的编程不是一件轻松的事。总之，编程语言的学习需要付出相当的时间和精力（所以很多人认为程序员吃的是青春饭），而且只有多实践才能真正掌握好编程的技能。

四川　龚胜

读者　张寒问：我在使用Word 97，有以下几个问题请教：1.请问如何在Word 97中制作水印？2.创建页眉或页脚时，Word自动在整个文档中用同样的页眉或页脚，如何在文档的不同部分采用不同页眉或页脚？3.我在Office 97下打印文档，但无法打印出自定义的项目符号，应如何处理？

答：1.如果要在文档中制作水印效果，必须将水印插入页眉或页脚，然后把水印放在页面上哪个位置，水印就会在那个位置打印出来，不必局限于页面顶端或底端。具体方法如下：选择“视图”→“页眉和页脚”，单击“页眉和页脚”工具栏上的“显示/隐藏文档正文”按钮，隐藏主文档中的文字和图形。插入在每页中都要显示的图形对象。拖动尺寸控点来调整文本框的大小。单击“页眉和页脚”工具栏上的“关闭”按钮。

2.要为文档的不同部分建不同的页眉或页脚，可将该文档分成节，然后断开当前节和前一节中页眉或页脚间的连接。具体如下：在开始使用不同页眉或页脚的新节处插入一个分节符，单击要创建不同页眉或页脚的节。单击“视图”选单中的“页眉和页脚”命令，单击“页眉和页脚”工具栏上“与上一节相同”按钮，修改已有的页眉或页脚，或新建该节的页眉或页脚。重复上面的步骤就可以为文档的不同部分采用不同页眉或页脚了。

3、建议用下面的方法处理：

选择“工具”→“选项”→“打印”→不要选择“草稿输出”；对一些特定类型的打印机，选择“文件”→“打印”→打印机“属性”→选择有关“将文本打印成图形”或者“TrueType字体以图形方式下载”的选项；选择合适的显示分辨率（800×600，不宜过高）。

四川　龚胜

读者　Crossbow问：我的主板为华硕CUSL2（815EP），插上3条Kingmax 128MB内存条时，系统反应明显变慢，且用Norton检查内存时报错，而使用其中任意两条则无此问题，不知为什么？

答：估计是主板与内存存在兼容性问题。你试试关掉SPD，手工调整一下内存参数。无效的话，请换用其他品牌的内存试试。有时候普通HY条子的兼容性可能更好些。

四川　龚胜

读者　笨笨问：我有台SONY监视器，上面有个RGB输入接口（9插针，信号标记为1-E、2-E、3-R、4-G、5-B、6-INT、7-空、8-HSY、9-VSY），不知能否通过电缆直接与电脑的显卡相连？

答：应该可以。但你需要自制或购买一个9针转15针RGB接口的转接头。具体资料你可自己去网上查查。

四川　龚胜

读者　小不懂问：我的显示器为Philips 107T，显卡为Trident 9750，为何在800×600的分辨率下最大刷新率只有85Hz？

答：显示器能达到的最大刷新频率与显示器本身的技术性能（如带宽）及显卡的性能（如显存大小、RAMDAC频率）等有关。Philips 107T和Trident 9750都不是什么高档产品，在800×600的分辨率下只能刷到85Hz是很正常的。再说85Hz的刷新频率已经足够高了，再高对一般人的眼睛而

言，已无实际意义。

四川　龚胜

读者　王楠问：我的电脑配置为Celeron II 566、IBM腾龙三代40.1G硬盘、128MB内存，现有个问题请教，只要打开UPS电源，不再需要打开主机电源，主机就可自行启动，该如何实现？

答：BIOS的电源管理设置中有一项“Restore ac Power Loss”应该是Disabled。如果这一项设置没错，那就可能是电源或主板有质量问题了。一般对机器不会有什么不良影响。

四川　龚胜

读者　李晓问：我最近打算装机，但对于AMD的毒龙（DURON）和雷鸟（THUNDERBIRD）的识别我还不是很清楚。我们这里商家进货渠道不同，散装CPU产品多，我想知道如何判断该CPU不是改装超频过的。

答：不少用户在选购AMD的毒龙（DURON）和雷鸟（THUNDERBIRD）时搞不清楚两者的差别，确实两块芯片放在一起粗看也得不出结果。不过它们的区别也很简单，其CPU中间的核心上一般都写着几行字，其中第1行字的第1个字母如果是“D”，则是毒龙CPU；如果是“A”，则是雷鸟CPU。此外，识别这类CPU是否超频可以用一些CPU测试软件检测出来，如CPUTEST、CPUID等。另外，在选购时如果发现CPU上的铜桥位上有铅笔的画痕，则很有可能是被超频过的产品。

湖南　苏旅



晶合后院　吕欣顾问：在《魔法门7》中，遇到如下问题，请帮忙解答：1.在哪里选正义或邪恶路线？2.为了转职为法师，要找的偶人部件在什么地方？3.任务要求在某森林的洞穴中找女王要找的人，但我没找到，他在哪？而且洞通向一个城堡，里面的精灵都处于敌对状态，怎么办？

答：问题的次序先给你换一下：1.完成了凯瑟琳和精灵王的任务以及1个后继任务，拿到1件信物（那个号角就在你说的洞口的箱子里）交给任何一方，过一段时间后就会有人通知你先知死了，选择相应的先知就选择路线了。

2.不拉卡达沙漠有2个头，其中一个在有很多传送点的地方的一个箱子里，有1个送货单，上面有其它部件的位置——躯干：拜尔德斯的西南方；左手：艾威里的小岛上（有很多的水元素）；右手：泰塔利雅的小岛上；双脚：迪雅的东北和西北角落上（有很多的鹰身女妖）。

3.其实你根本没有必要老老实实完成那个找人的任务，直接到精灵王那里告诉他情况，他会给你一个假俘虏，你带他回去就可以交差了；同样也没有必要完成精灵王交给你的偷要塞地图的任务，找凯瑟琳要假图纸交差好了。

晶合后院　Gazior

晶合后院　疯狐问：《超时空英雄传说3》里炼金师怎么用炼金术？

答：炼金其实就是提炼能量给魔法池，以供你使用剑术、魔法等，在画面左上角的数字就是魔法池的能量，炼金术提炼就要找地图上的黄色的方块（不算宝箱），然后使用提炼法术，该物体耐久值下降，然后得到相应的魔法值，魔法值在战斗回合时的行动力剩余都会折合成魔法能量！

晶合后院　中崎峻

疑难求解

读者　潘成东问：最近我的Windows98系统出了一个很奇怪的问题，启动一切正常，没有听到任何报警声音，启动后鼠标移动正常，键盘按键正常（按键盘时无报警声），但鼠标点击任何图标（包括“开始”按钮），都没有反应，按Ctrl+Alt+Del三键强行中断，也没有看到任何一项“停止反应”的提示，机器就停在这种“怪诞”的死机状态，请问该怎么解决？

读者　项少龙问：我最近在玩《寻秦记》，开始有个情节是去剿灭一群强盗，临行前有人给了一把匕首，是扔在地上的，但我无法捡起来（因为捡东西要打开物品栏，一打开物品栏屏幕移动就看不见匕首了），情节就无法继续，请问该怎么办？

编辑部之半日谈

9点15分

编辑部里光线昏暗，大部分座位上还空空无人，嗯，座位的主人应该都在北京马路上或马路下的运输工具里一点点往目的地挪动着。Carol掂着脚尖走进来，生怕嘎吱作响的高跟鞋吵醒了热带鱼们。热带鱼们却压根就没有睡，睁着大眼睛在暖暖的灯光里游着，仿佛一块块舞动的色斑。Carol挺诧异，走近才看清鱼儿们周围清亮的水波，不知道什么时候JIN就给鱼儿换了水。Carol喜欢那条浑身都是黑色的燕鱼，还有那条花斑清道夫。在水和玻璃的双重折射下清道夫看上去有些过度肥胖，Carol不由得想起家中许久没有鱼吃的猫猫……

罪过罪过，这些鱼可是编辑部的吉祥物，Carol连忙打消邪念，走到自己的座位上，开机 ，也开始了一天的大软生活。

10点28分

忽然的编辑部里就充满了嘈杂的声音，有人不断来回走动，仿佛在找丢失的钱包。Carol的信箱里第3次收到JIN的信，JIN催促栏目编辑快一点将自己的形象设定告诉他，他要为每个人做LOGO放在明年的杂志上。Carol想做一条袖珍美人鱼，可以在那个不大的水族箱里安家，然后天天趴在鱼缸边上看这些人忙忙碌碌。

“喂，开会开会。”风林火山敲Carol的桌子，“吃饭时间还早，你不用现在就开始做白日梦吧？”

会是隔周的编辑部例会。不知道为什么会议室特别冷，让在泛滥着电脑热量的编辑部里呆久的人都是一哆嗦。Walker大人可以挡风的高大身影不在，大家都有些失落，只好把外套裹紧再裹紧。近来因工作繁忙而神色疲惫的King主持了会议，先是上期责编说杂志的编辑情况，一些清样的重出原因，然后各编辑谈自己上期和正在编辑的栏目情况……

Carol找到会议室冷的原因，有一扇窗户大敞着，她离座用力将窗户关上。那边King正在向编辑们吹风：“明年杂志将会有一个大的改变，诸位要更加努力……”

墨守陈规，一成不变只有死亡，敢为天下先才是《大众软件》的风格。众人纷纷点头，均现出若有所思状（小编：明白，都在想中午吃什么好菜呢！）。

我要变成一条美人鱼。Carol想。

12点10分

盒饭里是熏鱼。Carol再次想到猫猫。她很想把鱼用纸包起来带回家去，但鱼味道不错，尝了一口后她就把鱼全部吃掉了。Carol正为对不起猫猫忏悔，司马平安从半人高的隔断上探过头来，“领导终于同意我外出了，我已经订了去大连的火车票。”司马和Carol合作一个关于网络实用性的专题，他老是想亲身体验一下借助网络旅行的滋味——网络订票、订旅店、订餐等等。“大连……”Carol沉吟，她仿佛看到初冬阳光下湛蓝的海水，以及海水中跳跃的海豚，还有岸礁上晒尾巴的美人鱼。那些美人鱼总是成群结队地坐在光滑的礁石上晒尾巴，她们把尾巴上的海苔和海白菜晒干，好卖给当地人做旅游特产。

“Carol，”阿飞拿了一个硬盘过来，打断她关于美人鱼的遐想。“你可以把图都拷到这个硬盘上给小秦。”阿飞说的是《美丽新世界》的事情。Carol心不在焉地接过硬盘。在一个电脑杂志社里，再没有比硬盘更俗不可耐的东西了。“至于这个，”阿飞手里还有一样东西，“可是Walker的心爱。”

“啊！”Carol惊叫一声，抢过阿飞手里的书。厚厚一本画册抱在怀里，让她顿时从美人鱼的幻梦里跳出来。“这个资料好！”她都来不及说话，手指小心地揭开书的扉页，仿佛揭开的是金字塔中木乃伊的面具，或者尼雅古尸身上的锦缎。阿飞笑：“书里都是旧世界呢。”“是文明的沉淀，可以孕育新的文明。”Carol说着，头渐渐地沉到书里去了。

白日梦患者。风林火山摇着头。

12点30分

Carol的信箱开始收信，一封很大的信怎么也收不下来。Carol怀疑网速会因此减慢，看看左右，还好，无人露出抗议表情。信是《美丽新世界》要用的图片，这几个星期，Carol一直在为这本书操着心。还有阿飞、sesa、水手13、一个叫电子骑士的家伙和一群写科普和科幻的作家，都没闲着。《美丽新世界》将是《大众软件》推出的第一本科普书籍，以阿瑟·克拉克的科幻名作《2001太空探险》（《2001: A Space Odyssey》）为线索，讲述21世纪人类新的太空漫游经历——这经历目前大部分还未曾开始，但是人类将要跨上其他星球的愿望是越来越急切了，还有什么由此引出的人工智能问题，文明的延续和发展问题……仰望星空，远眺地平线那端的景物，是身为人才有的乐趣和理想。而作为个体的人所能做的，就只能是为整个种族在宇宙中的拓展尽一点绵薄之力了。

“巧克力！”云起洁白的手上捧着一盒德芙过来。完了，Carol呻吟着，雄心大志无论如何还是敌不过口腹之欲，她拿起一枚巧克力，很是伤心地看了看，然后，就把它吃掉了。

风林火山嘿嘿笑了。

北京 *Carol*



读编往来





来信问答

（阿飞被主编大人拉到晶合后院去当主管了，编辑林晓今天临时客串读编往来。）

林晓——闲话我就不说了，还是让我们赶快来看看这期的读者来信吧。

重庆南川中学高2003级1班周小华来信写道：

今天在《大软》上看到一篇网友的来信《对腾讯的愤怒》，不禁觉得好笑，那位网友现在还享受着人家的免费午餐，有什么资格愤怒？

收费时代的序曲已经结束，可是还有相当的网友认为：自己选择什么免费服务，是“看得起它”。我觉得大家的这种想法真的该改一改了！想一想，像腾讯这种没有向用户直接收费的公司，“用户多”对该公司有直接的利益吗？显然没有！“用户多”只能扩大该公司的知名度，这才是“用户多”的实际意义。如果“用户多”带给腾讯的只是更多的硬件设施投入，更多的专业维护人员，而不能从中获利，那么“用户多”对腾讯来说，还有意义吗？它吃饱了撑的？

至于难申请的问题，我想大家都还记得以前不难申请的时候吧！一个人有5、6个甚至10多个，那服务器怎么受得了？以前有的网络资源不知道珍惜，才导致今天腾讯不得不限制用户，这能怪谁呢？

这位网友还说“腾讯要为此付出代价”，我想请问，什么代价？大不了你不用QQ了，那对于腾讯有影响吗？我相信所有明智的网友都会理解腾讯，支持腾讯的。不过，换个角度说，离开了QQ你能在网上生活吗？呵呵，试一试，一个星期不开QQ，你受得了吗？或许你挺过去了，是否觉得大脑一片空白，头昏脑涨，不知所思呢？

林晓——如果没有QQ，世界将会怎样？周小华同学和20期pow读者的意见正相反，兼听则明。

网友冬虫在给我们的E－mail中说：

好久不见！把我18岁生日的快乐带给你们！我就是过去的“冥之蓝”，现在的“冬虫”，我曾给你发了封E－mail，写的是：我对你们的一篇文章（有关网络小姐选美大赛的文章）的看法，想起我来了吗？

我上高三了，很……忙！11月5号我的18岁生日，我已收到了很多祝福和礼物——很快乐，很幸福——都多得用不完了。我知道你那编辑部的人多，所以我把我的快乐和幸福都给你们——分去吧——咱可是社会主义。

我对这难得一遇的生日有点感觉，告诉你们——从来没试过，过18岁生日时的那一种感觉——18年后感觉到了——暖暖的恐惧掺和着凉凉的兴奋——总之是美美的幸福的。

林晓——没有忘记你，鼓楼同志不是还给你回过信吗？让全世界的人都来分享你的幸福好不好？不能被我们编辑部独分了。虽然晚了，不过大家还是让我在这儿祝你生日快乐，考上理想的大学！

山东省青岛市李沧区成安路19号楼18户王振坤在他的信中写道：

我是你们的老读者，2001年我订阅了3月份到12月份的《大众软件》，但现在，我收到的杂志有3本损坏了，其中还有一本少了一页，我很不解，我不明白你们是怎样对待订户的，是否有的地方欠考虑？更不解的是从2001年第19期开始的杂志我没有收到，我想我又要跑报亭了，因为我不会去查找，当时订阅的单子我扔了，我认为你们的服务应该是很好的，可是我很失望。但我明年会继续订阅，因为这的确是一本很好的杂志。我的朋友的大软都买到了，可我订杂志的却没有，两手空空。我很在乎我会失去大软，可大软会在乎失去我吗？

林晓——在乎在乎，大软在乎它的每一个读者。我们的目的和宗旨，就是为读者服务呀！拿到你的信后，我立刻和我们的邮购部门联络，请他们查找你的资料。结果，他们没有找到你的资料。看来，你是在邮政部门订阅的杂志，需要到邮政部门查询。

《大众软件》邮购中心的电话是（010）82634107或者（010）82634092。明年需要邮购杂志的读者可以直接和他们联系。

读者评刊统计汇总

(2001.13 期-2001.17 期)

2001.13

应用栏目	票数	名次
实用软件	276	1
网络时代	213	2
应用心得	209	3
新品初评	204	4
问题交流	202	5
硬件评析	191	6
读编往来	187	7
新闻速递	161	8
专题综述	143	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	281	1
TOP TEN	275	2
游戏剧场	238	3
游戏赏析	224	4
前线地带	224	4
专题企划	203	6
有字天书	198	7
游戏畅谈	165	8
晶合通讯	140	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
六年一梦试仙剑	生铁	160	1
剑神传说（一）	愤怒的黑牡丹	114	2
全面体验Windows XP	晶合实验室	105	3

2001.14

应用栏目	票数	名次
应用心得	119	1
实用软件	111	2
读编往来	100	3
硬件评析	97	4
问题交流	92	5
网络时代	80	6
新闻速递	73	7
新品初评	66	8
专题综述	54	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	120	1
游戏剧场	111	2
游戏赏析	108	3
TOP TEN	98	4
前线地带	97	5
有字天书	86	6
专题企划	74	7
在线争锋	73	8
晶合通讯	59	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
中外双峰会——Office XP、WPS Office论短长	晶合实验室	51	1
6月"大蜜蜂"事件	白露	50	2
网站6月风云录	鼓楼	48	3

2001.15

应用栏目	票数	名次
应用心得	180	1
实用软件	171	2
硬件评析	169	3
读编往来	148	4
问题交流	143	5
新品初评	127	6
网络时代	126	7
专题综述	112	8
新闻速递	94	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	209	1
TOP TEN	201	2
前线地带	173	3
游戏赏析	172	4
游戏剧场	171	5
有字天书	136	6
游戏畅谈	128	7
专题企划	123	8
晶合通讯	112	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
乱枪举兮魂飞扬——首届"大众软件杯"网络游戏对抗赛纪实	本刊编辑部	101	1
打击盗版软件的十大误区	李儒雄	92	2
剑神传说（三）	愤怒的黑牡丹	85	3

2001.16

应用栏目	票数	名次
实用软件	276	1
硬件评析	264	2
应用心得	247	3
问题交流	193	4
网络时代	168	5
专题综述	141	6
新闻速递	135	7
读编往来	116	8
新品初评	66	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	447	1
前线地带	238	2
游戏剧场	219	3
游戏赏析	195	4
在线争锋	161	5
TOP TEN	139	6
有字天书	133	7
专题企划	121	8
晶合通讯	72	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
剑侠情缘外传——月影传说	鸿儿	731	1
DVD的精彩——十四款主流高速DVD ROM横向评测	晶合实验室	668	2
双面人——我所经历的《网络创世纪》	JACK&QING	542	3

2001.17

应用栏目	票数	名次
实用软件	357	1
应用心得	342	2
硬件评析	273	3
新品初评	168	4
问题交流	156	5
网络时代	147	6
专题综述	114	7
读编往来	108	8
新闻速递	102	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	621	1
前线地带	240	2
游戏剧场	217	3
游戏畅谈	210	4
TOP TEN	175	5
有字天书	164	6
游戏赏析	159	7
专题企划	153	8
晶合通讯	96	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
暗黑破坏神 II 毁灭之王	幻文	572	1
游戏之都——韩国游戏业亲历	生铁	324	2
剑神传说（五）	愤怒的黑牡丹	318	3

幸运读者名单

内蒙古 柳杨 辽宁 闻慧鹏 海南 冯光宗 山东 黄鹏 四川 丁小龙

湖南 王晓燕 广西 谭聆幸 上海 邓美凤 新疆 胡汇伟 甘肃 王雅君

四川 何乾方 广东 何建琨 黑龙江 韩乐 贵州 胡锦峰 广西 刘邵林

浙江 毛国宏 甘肃 程岱 陕西 彭少君 福建 董声威 江西 魏文青

河南 张磊 新疆 高文帝 云南 梅雷宇 吉林 王坦 辽宁 李艳

命运注定的空间

连载五　　福建　潘海天

她银色的手指动了，一大团雪块凭空而来，打在我的眼睛上。白色的雪块碎末四散飞溅，迷住了我的视线。

开枪，开枪。轰！轰！密集轰炸，它叫着。我闭着眼睛接连扣动扳机，子弹呈扇形向外射去。在弥漫的火药味中，我听到一声痛苦的呻吟。我狂喜地吼叫了一声，可是有个什么东西卡在我的心脏部位，让我动弹不得。我努力地睁眼去看，透过白蒙蒙的一片雪末，我看到魔棒绿荧荧的光，带着锐利尖角的雪末融化在我的眼睛里，让我痛苦异常，从没有过的泪水涌出了我的眼眶。我放声大哭，我把她杀了吗？

它在我耳边尖叫，诅咒，不甘愿地咆哮，最后飞一般缩小，团成一个小小的黑色阴影。

一只手伸入了我的体内，揪住了那个阴影，把哭天喊地的它生拽了出去。

"我没有杀死你？"我呻吟着说，眨巴掉眼里的雪。

她在冲我微笑，"一个网络精灵被NPC杀死，那可是个天大的丑闻。网络公司不会允许这种事出现的。"

我看到她的肩头上有一团血迹，不过那团血迹正在缩小消失。

"对不起"，我说，"我觉得抱歉极了。最后关头，你该下手的。"

"这么做是为了感谢你，你替我挡住了它那一口。"她说。

我们都有一些不好意思，沉默绵延在对话中间，让我们仿佛有了一点疏远。

"这个世界坚持不了多久了。"我提醒她说。

"我正在想办法呢"，她说，"没有人会来救援。即使它们没有发现我们，继续躲在这儿也没有意义。嗨，大兵，我刚才在石头上看到了一座城堡，那是什么地方？"

"那儿是即将挨炸的司令部。"

"这么说，那儿是游戏核心喽。也许……"她说。眼睛里闪亮了一下，"让我们到城堡去吧。等一等，先告诉我，你们通常怎样退出游戏？"

"那得由玩家决定，我们没有发言权。"

"不，不是这意思。"她说。"退出游戏分为指令性退出和非指令性退出两种情况。玩家下达指令，退出游戏，叫做指令性退出；而他们完成任务时，也会自动退出游戏，这叫非指令性退出。"

"我明白了。"我说，"他们这一关的任务是炸毁城堡。"

"只要炸毁城堡，不需要全歼守敌吗？"她好像松了一口气，"那我就不用杀你了。"

我愣了一下。她转过头去，神色有点黯然，我不知道她说的是不是真的。

"可是我们没有炸药了。"

"我能修改城堡的状态。"她仰起脸，充满自信地说，"只要能找到城堡的核心属性，我就能把它修改为摧毁状态。"

三

我们偷偷摸摸地下了山，一路上空空荡荡的，我们什么也没有遇到。没有刺龙，也没有德国人，这世界笼罩着不安的寂静。

"他们都上哪儿去了？"我持枪前行，警惕地四处张望。

"它们被母虫聚集在不受干扰的地方孵化。那些小孢子就像苍蝇的幼虫一样，正潜伏在数据块内部吃喝长大呢。"

天色昏暗下来。在这个曾经永无黑暗的世界里，夜晚降临了。我们翻过了矮墙，紧贴着地面爬过杂草

丛生的院子，绕过年久失修的喷泉，就像那些曾经是我敌人的盟军特种兵们干的那样，这一切，如今我干起来，较他们更轻车熟路。我们隐藏在一片黑暗中，看到一个废弃的马棚，紧挨着大门的台阶，装饲料的石槽里蓄着几寸深黑黝黝的雨水，石槽边上长满了滑溜溜的苔藓。

起爆点就在石槽后面的墙基里，我摆了摆头冲她示意，我知道他们通常把炸药放在这儿。她的手顺着石缝摸索着："通道就在这，我感觉到了。"

她的手在黑暗中闪烁起淡淡的光芒，她把手伸入了基石之中，那些坚实的巨石在她面前仿佛虚无一物。她全神贯注，凝视着城堡，火焰在她周身飞舞。我注视着这个小小的精灵傲然而立，与庞大的磐石般坚固的城堡开战了。大块大块的基石颤动了起来，它们咆哮着反抗，但在精灵的目光下又战抖着退缩了。石块翻滚着从基座上掉落。城堡在她注视下颤抖着，轰鸣着，摇动着。



通道就要打开了。

"嘿。"她轻轻地叹了一声，一滴汗珠从她秀气的下巴上滑落。

通道打开了。就在那一瞬间，我痛苦地尖叫着，摔倒在地上。黑暗中的闪光，基石的缝隙中，是白亮白亮的——一个世界。在那一瞬间，我仿佛飞速地滑过了所有的网络世界，燃烧的都市，一艘云端中的飞船，仇恨的火焰。巨石抛落了，惊恐的孩子，人群，无数尖锐的碎片拥挤着撞击大脑。如此多的信息，让这儿变成了一个陷阱。陷阱，一个陷阱，我想大声提醒她，却发现她倒在地上，一动不动。通道堵塞了。

巨石摇晃着合拢了，数据流被封闭其中。我从地上爬起来，好一阵子茫然无措，一小股血液顺着我的额头往下流淌。

昏暗的花园里寂然无声，我爬到她的身边，俯身倾听，她还活着。在她有节奏的心跳之外，黑暗深处仿佛有一种流水般的声响。我蓦然变色，那不是水的声音，而是无数啮齿动物叽叽喳喳的笑声，它们来了。

没有时间考虑更多了，我抱起一直不敢碰触的精灵，她的身子轻得像是一股飘动着的风。我扛着她，打开城堡的大门，顺着通道奔跑，爬上了楼梯。

在昏暗的光线中，我看到10万只老鼠一般模样的啮齿动物从大门蜂拥而入，仿佛翻倒在纸上的黑墨水迅速洇开。它们那细碎的脚步声和窃笑声就像是不断泼洒在树叶上的细雨。

我摸了摸腰带，还有最后一枚手雷。我拔掉保险针，看着那个小小的圆球掉落入黑暗的楼梯间中，一团灼热的火光在地狱深处腾空而起，但是紧跟在我们身后的脚步声一点儿也没有减缓的迹象，仿佛那些剧烈的数据流对它们没有丝毫的损害。

我拖着她退入城堡上层，沙沙的细雨声紧随不舍。楼上只有一条昏暗的走廊，孤寂地竖立在楼梯尽头。我退入了一个大房间，把她放在地上，转身关上木门。流沙随即淹没了整条走廊，它们在门口叽叽喳喳地嘲笑着，木门剧烈地震动起来，传来一大群啮齿类动物啃门的声音。我知道那些看似厚实的大门只是腐朽的木板和一些脆弱的油皮。

环顾四周，别无退路，我抱起她退到阳台上。大门在暴风雨般的侵袭下摇摇欲坠，它们马上就要冲进来了。我从她的手里夺过魔棒横在门前的地上，希望它能阻挡一阵子，她闭着眼睛无力地抵抗了一下。

悬崖是一片火成岩的的石壁，光滑、乌黑、令人目眩。我从阳台上探出身去，即使是攀岩好手也会在这儿退缩的。我从腰带上抽出大个子的铁镐，那是特种兵们爬山的工具。她清醒了一下，伸手抱紧了我，从她的躯体上传来一阵温暖。我知道我的身子永远是冰凉的。我们开始顺着岩壁慢慢地下滑，一切都很顺利，但是可怕的恐惧感突然笼罩在我的心上。一片庞大的阴影挡住了我们头上仅存的阳光，在悬崖上端有个什么东西在缓缓移动，我拼命地抬头，可是看不清那是什么。阴影靠得更近了。



"放手"，她显得很紧张，"快放手。大兵，跳下去，跳啊！"

铁镐的木把从手里滑走。向下掉落仿佛是个很慢的过程，墨绿色的水迎面而来。在那一瞬间里，我的眼眶里注满了黑水，数据块在我的体内剧烈地震荡，许久许久都不能呼吸；她在我怀中一动不动，我的心狂乱地跳了起来，她还能承受如此大的冲击吗？我们被急流冲往下游。我伸手拉出橡皮艇，它自动充满气体，我把她弄了上去。我们顺流而下，在河道的拐弯处，我拉住了一根树枝。我拖着她爬上了岸，钻入灌木丛中。

（未完待续）

2001年12期《水晶宝合》

攻略指引

本期"书屋"中将为你介绍《三国志Ⅷ之攻城掠地杂感》。光荣公司自加入SONY阵营以后，明显地换了一个样子，虽然经过了不可避免的蛰伏转型期，但它正在加速发展着，在将其作品多样化的同时，仍不忘继续充实自己的3大压轴主题：汉末三国、日本乱世和航海世纪，当然其中最耐人寻味的还是我们永恒的"三国"魅力。

动画纷呈

在今年的ECTS 2001上，我们欣喜地看到了由制作《烈焰帝国》的Phantagram公司公布的动作游戏新作《暗战：影之力量》（Strident: Shadow of Front）。该游戏可以允许玩家选择不同类型任务，分别有普通的枪战、近身肉搏战和潜入任务，玩家将会扮演1名经过特训的士兵。这款游戏最大的特点是引用了家用游戏中的格斗技巧，玩家将利用拳头和腿来攻击敌人。

游戏抢鲜

《地球时代》（Empire Earth）。在这款RTS游戏中从人类尚处襁褓的旧石器时代至未来人类的纳米时代，人类历史长河的幕幕常景均有精彩呈现。

动漫无边

"对于将动漫画改编成真人版，过去已经有了数不胜数的前例。老漫画尤其受到片商青睐。制片人是精明的：动漫绝对不仅仅是小孩子的玩艺。它是一棵摇钱树一棵会长大的摇钱树。当年的小孩子终有一天会长成大人。到了怀旧的年龄，面对着童年的梦想，他们有什么理由不掏出钱包来呢？再加上大牌明星和最新的特技——这难道不就是票房吗？"

这就是本期动漫无边中，每月视点的"第三维：幻想世界与血肉之躯"呈现给你的图景：《凡尔赛的玫瑰》、《国王与我》、《安娜斯塔西娅》，在欣赏精美图片之余，看看这些故事吧！

2001年12期《水晶卷轴》

有约

一梦黄巾

黄巾军兴起的时侯，我还是一个在乡下割麦子的赤脚少年。

一日，从我身后的陇上匆匆行经了数千名缠着黄巾的男女。他们都在唱歌——

"苍天已死，黄天当立；岁在甲子，天下大吉。

苍天已死，黄天当立；岁在甲子，天下大吉……"

我在歌声里抬头看天，天上流云万般却是已隐了昭日明月。原来这天也会死——那么人呢？

星动

我前生是匹不羁的野马，曾随飞扬的黄沙奔驰在万里荒原。后来我遇到一位猎人，也是一位强者，他和我签下约定。约定中说，如果我愿载他同行，将会成为光耀四方的星辰。

乱弹

男人有事找残联

做一个好男人越来越不容易。男者，难也，可见仓颉造字时，已经对男人之难有了切肤之痛。上田下力为男，这就意味着男人要有自己的事业，田是客观条件，力是主观努力，一个没有事业的男人是没有尊严的……

漫谷

Diablo II

不知从什么时候开始流行了排行榜，最近看到了日本漫画历史的排名情况，真是很悠久的排行，时间跨度达到了50年，作品达到上百部，因为篇幅问题，我把前5部作品介绍给大家，我想你一定看过，这些是漫画中永远也不消失的神话。

呓语

异尘余生——飞鸟

暗淡的天空中浮着少许云朵，天空下的北美大地依旧毫无生机。核战后的第200年虽然已经来临，幸存者复兴黄金年代的梦想却依然没有实现。

幻界

店主告诉他，她是"雨小姐"。因为她总在下雨前来，喝杯浓浓的咖啡，有时画画街景，有时看看报纸，坐到雨停便走。

看上心的，就绝不要错过，是他的处世哲学。而把握时机，是他的座右铭。

端着杯咖啡，他坐到她的对面。

她抬头看他一眼，仍然低头画着。

两个人都不说话，直到雨停。

墨风

开放在网络中的玫瑰

明天我会把这些幸运星放到你的枕边，希望幸运能降临在你身上，每一颗都包含了我深深的祈祷：草儿，醒醒！

2001年12期《水晶宝合》目录

A盘

新手学堂：

——挑战三维：创建自己（二）

——网络三剑客之Fireworks 4.0的高级操作
网页设计

新新视野：

——CG画册：读者投稿的精美CG图片——LING的作品专辑

——余音绕梁：《此曲只应天上有，人间哪得几回闻——漫谈电脑游戏的音乐（三）》

休闲天地：

——同人小说：职业车手

——网人倾语：美女之扬眉女子

——万智牌：Deckmaster Master大礼包套牌
奥德赛预组套牌

动漫无边：

——每月视点：第三维：幻想世界与血肉之躯

软件长廊：

ACDSee 4.0

Winamp 3 beta 1

Add/Remove Plus! 2002

大众文存：

——2001年11月杂志（上、下）（HTML版）

B盘：

攻略指引：

——看攻略：《盟军敢死队Ⅱ》的隐藏关和详细武器介绍

——逛书屋：《金庸群侠传online》

有字天书：楚留香新传、模拟人生、三国志Ⅷ、突袭、仙狐奇缘前传、仙剑客栈、笑傲江湖、轩辕剑Ⅲ

游戏扫描：

——新片大赏：E3大展参展游戏之邪神召唤——地球之阴暗角落

——游戏抢鲜：《地球时代》（Empire Earth）

水晶宝藏本期专题：

《盟军敢死队Ⅱ》

电脑新时代：

——《电脑新时代》2001年11月杂志（HTML版）

2001年12期《水晶卷轴》

卷首寄语

云起

如是

有约

《一梦黄巾》

星动

不羁射手座

乱弹

网侠情缘

男人有事找残联

女性反“黄段子”实用教程

网络：从通房丫头到诰命夫人

漫谷

《Diablo Ⅱ》

边缘

周游天堂

幻界

此情可待

爱情蓝调

世界尽头与冷酷仙境

杨平与潘海天的世界

e行

e路风情：《传情达意——网络贺卡全接触》

星眼观e：《但求无愧于心——陈小春与网络》

e站私藏：《我的E饼干盒——蓝猫的私藏夹》

呓语

异尘余生——飞鸟

丽雅·苔洛斯魔法门世界日记

视角

Q有Q精彩

——QQ精彩快捷回复

墨风

开放在网络中的玫瑰

对白

长廊

大众软件服务快车

广告索引



北京晶合时代软件技术有限公司 BEIJING KING-HOPE CO.,LTD 《大众软件》邮购中心



快、快……，该订杂志啦！

即日起可从邮购中心订阅2002年全年《大众软件》杂志，全年挂号邮寄，订阅价204元；平刷邮寄156元。全年《大众软件CD》挂号邮寄201.6元，平邮177.6元。《水晶宝合》，全年挂号邮寄，240元，平邮216元。凡在邮购中心订阅全年大众软件杂志或全年光盘者，赠送***第七届大众软件奖券二张及晶合互动最新游戏一款。***

2002年全年电脑新时代杂志，挂号邮寄74元，平刷邮寄50元(此价格只在邮购中心享受)。订购全年电脑新时代杂志者，赠送***第二届《电脑新时代》奖券一张、晶合互动最新游戏一款和飞鸟1代认证卡一张。***

（注：订阅全年杂志、光盘，平刷邮寄中途丢失，无法查询。）

梦想成真



产品	价格
100+100百期攻略精华	68
2001年增刊.net	20
2001年1、2、5、7-10期杂志	6.5/本
95年合订本	25/本
96年合订本(上、下)	25/本
97年合订本（上、下）	25/本
98年合订本（上、下）	25/本
99年合订本1、4季度	25/本
2000年1、2、3季度	25/本
暗黑破坏神II(豪华版)	228
地下城守护者(世纪回顾版)	48
野兽与乡巴佬(世纪回顾版)	30
失落大地(世纪回顾版)	36
核心战事(世纪回顾版)	28
千典樱花IV-- 动漫英雄传	38
水浒英雄传	28
樱花浪漫盒	199

（数量有限）

世纪圣诞 与您共度



产品	价格	产品	价格
胸章	2.5*	投币QQ	42*
鼠标垫	5*	腰包	45
手机绳	10	大毛企鹅	50*
小毛企鹅	10*	手提袋	70*
树脂风铃	15	缤纷时表	72
PU匙扣	15	背包	75
毛绒相框4R	35	情侣表(1对)	240
挂式钱包	36	特大QQ	180*
博士帽企鹅	36*		

会员不打折

（带*产品，分为Q哥、Q妹，请您在汇款邮购时注明）

大富翁人物匙扣 2.5元/个







精品荟萃

产品	价格
大富翁5	48
联众年卡	120
联众季卡	35
骄城	28
WGS300点点数卡	15
WGS620点点数卡	30
WGS1060点点数卡	50
WGS124种宠物卡典藏版	4800
红月（小时卡）	15
千年（储值卡）	28
九城卡10元（侠客）	10
九城卡20元（圣骑士）	20
九城卡30元（精灵王）	30
九城卡50元（光明使者）	50
九城卡100元（大天使）	100
FSGS月费卡	18
163特惠上网卡（100元送120元）	100
163特惠上网卡（50元送60元）	50
樱花大战II	69
乾隆王朝人物卡	18
乾隆王朝月费卡	18
金庸群侠传网络版点数卡	29
笑傲江湖会员卡	36
快乐上班族	38
神秘岛III	69
真爱密码	48
生死存亡	48
明星麻将3缺1	39
新世纪福音战士－绫波育成计划	48
雅思－IELTS模拟考场	99
鬼屋魔影4	69
半条命－蓝色行动	68
神雕大侠－攻坛包	49
云斯顿赛车4	68
主权之争	68
独立战争2	68
石器时代2.0(新手报到包)	29
复活邪神II	48
隋唐群英传	38
超时空英雄传说－狂神降世	69
青涩宝贝II（精装版）	198
寻秦记（精装）	49
寻秦记（简装）	29
交通巨人之运营精英	48
征服--前线战争	48
天使追杀令	38
百鬼夜宴(精装)	29
百鬼夜宴(简装)	15

金卡会员邮购软件享受八折优惠
每次邮购产品，需加5元邮费。
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮政编码:100089
咨询电话:010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@jhpop.com.cn

MAGIC The Gathering 万智牌

产品	价格
2001年大礼包	248
奥德赛比赛用牌	80
奥德赛补充包	25
启示录预组套牌	80
启示录补充包	25
启示录肥包	200
2000年冠军套牌	99
2001年冠军套牌	99
第七版起始牌(中文版)	65
第七版补充包(中文版)	25
三国起始牌(中文版)	50
三国补充包(中文版)	20
三国预组(中文版)	50
大战役比赛用牌(中文版)	60
大战役补充包(中文版)	25
时空转移预组套牌(中文版)	80
时空转移补充包(中文版)	25
时空转移肥包	200
预言预组牌(英文版)	80
预言补充包(英文版)	25
玛凯迪亚预组牌(英文版)	80
玛凯迪亚补充包(英文版)	25
进口生命计数器	50
红色牌套	60
黑色牌套	60
万智牌九格牌模	4
时空转移牌盒	100
启示录牌盒	100
美国UltraPRO九格牌膜	3
美国UltraPRO四格牌膜	25
美国UltraPRO单张硬牌夹	3
意大利三熊四格牌夹	38
意大利三熊九格空牌夹	45
国产九格牌册(18页)	28
奥德赛完全中文卡表	5
大战役小说	28

点击www.jhpop.com，您可在"晶合软商网"上直接选购产品！



24

—— 2002 年度国产贺岁游戏大片，再续剑侠不了情缘 ——

新剑侠情缘

—— THE LEGEND OF SWORDMAN ——

南宋末年，朝廷昏庸，奸臣当道，残害忠良。金兵铁蹄南下狼子野心欲一统中原；岳家将天兵挥戈待重收拾旧山河。江湖邪派五色教为独霸武林，沦为金人走狗；洞庭湖义军残部为报旧仇，暗剑直指岳飞。半张血书中，隐藏着多少幕后的阴谋；一份宝图里，隐藏着关系国家安危的天机……

- **动人剧情，完美再现**——完美再现《剑侠情缘Ⅰ》宏大、丰富、富于变化的剧情。
- **精彩战斗，招式华丽**——秉承《月影传说》的先进技术，招式流畅，一举一动 绝无拖沓之感。
- **山水清灵，景色秀美**——完美再现南宋末年的神州大地风貌：洞庭湖、剑门关、五夷山、长安城。精雕细刻，栩栩如生。
- **扑朔迷离，结局迥异**——选择不同剧情分支会导致不同的结局出现，直到看到所有结局，方才知道全部剧情的底细。

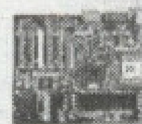
过新年

12 月中旬隆重登场

- 如果你玩过《剑侠情缘Ⅰ》——
  这次你会在出色的声光效果中回味四年前那份曾经有过的激动
- 如果你玩过《剑侠情缘Ⅱ》——
  这次你能感悟到二代剧情背后的前世恩怨和秘密
- 如果你玩过《剑侠外传之月影传说》——
  这次你将体会到一代经典武侠RPG中那更宏大、丰富的武侠世界

特别鸣谢

TYAN　中国总代理 盟创科技 TIMES RUNNER　Kingston TECHNOLOGY



盟创科技特别推出 P4X266 “新剑侠情缘”主题主板——泰安 S2266,全国限量销售 1000 片

同贺《金山游侠III》贺岁版上市，新增 20 个热门游戏的攻略及修改器。同贺《金山画王 2002》同期上市，零售价 58 元。

金山软件股份有限公司　地址：北京市 9605 信箱(100086)　网址：www.kingsoft.net　传真：010-62638287　客户服务热线：010-86243222　免费热线：800-810-5770(北京)
技术支持联系方式：support@kingsoft.net　经销商订货热线：010-62638312　OEM 授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net　总机：010-62524868　OEM 热线：分机 248
集团购买热线：分机 186　欢迎网上订购：卓越网 JOYO.com　买金山软件 免费加入金山软件俱乐部　俱乐部联系方式：club@kingsoft.net　俱乐部热线：010-86243222　欢迎邮购 邮资 5 元



过新年玩新剑侠，更多 惊 喜 等着你

惊喜 1: 标准版——**2CD 49 元** 超值赠送西山居研发人员的全体签名的精美 4 开游戏人物海报 1 张。

惊喜 2: 豪华版——**3CD 99 元** 附赠独孤剑的随身利器——巨阙剑模型一把，精美的《新剑侠情缘》画册 1 本，一见倾心，珍藏永恒。

连 环 惊喜：凡寄回回执卡的用户，即可参加“剑侠主板”大抽奖活动，奖品：剑侠主题的奔腾 4 主板（其中包括内存条）套装。新年交好运，尽在新剑侠。

- 凡购买过《新剑侠情缘》产品的用户，都可成为新剑侠情缘·贺岁狂欢夜的特邀嘉宾，亲临现场感受新剑侠的精彩（限北京地区）。

我玩新剑侠

新年的钟声敲响的瞬间，我的期待变成了现实：华丽、吉祥的游戏启动界面让我如同梦境；西山居士们的拜年动画让我忍俊不禁；游戏中店铺老板的新年祝福和特价的装备令我喜出望外。今天，是属于《新剑侠情缘》玩家的节日……

当系统时间在 2001 年 12 月 29 日至 2002 年元月 1 日期间，运行《新剑侠情缘》，将会有不一样的感受！

经销商名单

北方区

北京
北京连邦软件010-62525338
北京万众合力010-82627435
北京正普科技010-82671133
北京兴四方010-82657868
北京晶和顺达010-82634110

辽宁省
沈阳连邦024 - 23921186
辽宁希望024-23960172
辽宁华储024-23882911
沈阳赛乐氏024-23882382
沈阳金海024-23969320

黑龙江省
哈尔滨瑞利0451-6260102
大庆市金银来0459-6319892
哈尔滨希望0451-2510446
哈尔滨三恩0451-2510366
哈尔滨速达连邦0451-6237627

吉林省
长春连邦0431-5635251
东北书局0431-2700526
长春安航0431-5669972
吉林连邦0432-2484661
通化连邦0435-3235555

内蒙古
内蒙古方圆0471-6960326
内蒙古世纪0471-4308786
包头连邦0472-2132613
赤峰连邦0476-8366507
海拉尔连邦0470-8260540

天津市
天津连邦022-23001060
塘沽连邦022-25301515

河北省
石家庄连邦0311-6978123
石家庄鼎新0311-8611094
唐山现代电脑0315-2845467-811
石家庄华星0311-7039595

山西省
太原文力0351-7225938-16
太原天健连邦0351-4063351
大同连邦0352-2051753
阳泉连邦0353-2043678
长治连邦0355-2013521

华东区

上海
上海茂立021-63508228
上海连邦021-63617299
上海赛乐氏021-63229372
上海钜隆电子021-64689467
上海浩鼎实业021-63226207

安徽
安徽连邦0551-2817190
蚌埠连邦0552-2043967
淮南连邦0554-6642340
安庆连邦0556-5560262
淮北连邦0561-3887345

江苏
南京连邦025-3369157
南京探路人025-3364949
南京苏四方025-4547533
苏州怡天0512-5151855
无锡好友0510-2740707

浙江
杭州美迪0571-88271302
杭州连邦0571-88856219
杭州南北0571-88869667
杭州正普0571-86980163
宁波连邦0574-7314312

江西
南昌连邦0791-6298296
上饶连邦0793-8234700
景德镇连邦0798-8214851

山东
济南长川0531-8559435
济南正普0531-6558412
青岛力邦0532-3876906
烟台金石0535-6623036
济南鑫洪恩0531-6994931

华西区

四川
成都连邦028-2916888
成都新四方028-5220299
成都赛乐氏028-5452657
成都济利028-5247037
成都大友028 - 5447951

重庆
重庆好又多023-63000354
重庆连邦023-63534357
重庆新四方023-68621095
新华书店集团023-63716364
重庆渝海书店023-69016523

云南
昆明黑马0871-5118590
昆明连邦0871-5036896
昆明威豪0871-5144846
华艺书社0871-4179220
个旧精诚0873-2130954

陕西
陕西辉煌029-7808888
西安骏网029-7810050
宝鸡辉煌0917-3231670
汉中辉煌0916-2237224
延安辉煌0911-2129222

河南
河南连邦0371-5908767
河南赛乐氏0371-3817084
河南希望0371-5712316
洛阳连邦0379-4210385
平顶山连邦0375-4962420

新疆
新疆辉煌0991-5826655
哈密辉煌0902-2724488
乌市连邦0991-2830665
哈密连邦9022-765818
乌市同行0991-2818848

甘肃
兰州辉煌0931-8278888
兰州华商0931-8826896
敦煌辉煌0937-8823199
甘肃国磊0931-8261784
天水华源0938-8272283

贵州
贵阳赛乐氏0851-5810807
贵阳走四方0851-5829401
东方科技0851-5894242
贵阳连邦0851-5866168
遵义连邦0852-8634240

西藏
拉萨连邦0891-6833689

青海
西宁连邦0971-6172426
西宁育人0971-6116959
西宁嘉创013007789196
教育软件中心0971-8239600

宁夏
银川连邦0951-6091321
银川凯帝0951-6035083

华南区

广东省
广州南软020-87582989
广东连邦020-87593030
广州骏网020-87531488
深圳海象0755-3697334
深圳南软0755-3249145

海南省
海口希望0898-68533513
海口连邦0898-68533466

湖北省
武汉赛乐氏027-87851116
武汉连邦027-87871204
武汉凡高027-87877823
武汉天问027-87643017
武汉华软025-3223687

湖南省
湖南连邦0731-4457950
长沙南软0731-4111673
湖南德智0731-4458868
湖南惠友0731-4130006
株州连邦0733-8283026

江西省
南昌希望0791-6234341
南昌兴四方0791-6267076
南昌新华书店购物中心0791-6268166

广西省
南宁连邦0771-5323595
南宁晶合0771-2616474
广西来宾县百味书屋0722-2812840
柳州社科书店0772-2835573
南宁连邦0771-5315399

福建省
福建连邦0591-7811693
泉州科达0595-2281829
泉州连邦0595-2981081
泉州鸿力0595-2167005
三明连邦0598-8241065

同贺《金山游侠III》贺岁版上市，新增 20 个热门游戏的攻略及修改器。同贺《金山画王 2002》同期上市，零售价 58 元。

金山软件股份有限公司 地址：北京市 9605 信箱(100086) 网址：www.kingsoft.net 传真：010-62638287 客户服务热线：010-86243222 免费热线：800-810-5770（北京）
技术支持联系方式：support@kingsoft.net 经销商订货热线：010-62638312 OEM 授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net 总机：010-62524868 OEM 热线：分机 248
集团购买热线：分机 186 欢迎网上订购：卓越网 JOYO.com 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式：club@kingsoft.net 俱乐部热线：010-86243222 欢迎邮购 邮资 5 元

HALF-LIFE

半条命 蓝色行动

BLUESHIFT

作为一名警卫，一天你所在的黑山研究所被不明生物所摧毁，而苦苦等来增援的突击队员更对你们大开杀戒，原来……



玩家会以上集反角Gordon Freeman队友的角色来重新看待上集的故事剧情。
资料片还将包括《半条命》的一个补丁，可以把原来的《半条命》武器及角色升级。
新作的多人模式也会支持多至32名玩家。

资料片中其游戏图像质量上比起前作有了很大的提高，在保持游戏场景的真实性的基础上，增加了角色模型的贴图数量，从而使人物从外形到服饰看上去比原先的人物圆滑得多。除了画面外，游戏中的音效制作的也极为出色，各种武器发射时的声音、子弹出膛时的声音及各种爆炸的声音将更逼真！

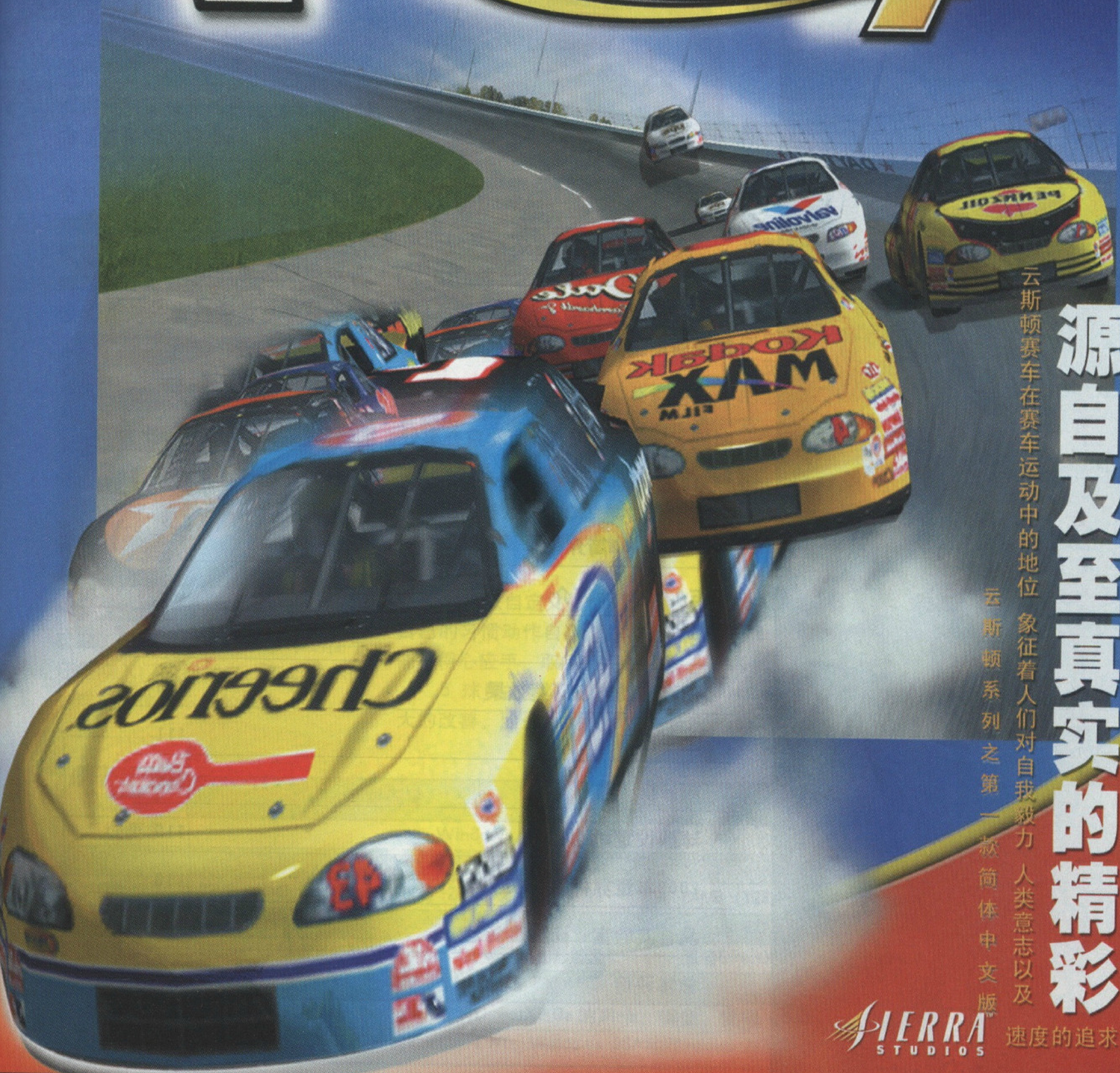
SIERRA™ STUDIOS

半条命 战栗枪手

GUNMAN CHRONICLES

对有枪的你来说
现在更需要的是胆量和勇气





云斯顿赛车
4
NASCAR®
Racing 4
21条风格迥异的赛道 最高允许43人通过LAN进行对战 独家具备的Daytona赛道认证
源自及至真实的精彩
云斯顿赛车在赛车运动中的地位 象征着人们对自我毅力 人类意志以及速度的追求
云斯顿系列之第一款简体中文版
SIERRA STUDIOS
新挑战每时每刻！
奥美电子（武汉）有限
(027)85801802 (010)82657909 (021)530

冲击——FIFA2002

晶合实验室



大作FIFA一年一次，又如期地来到我们面前，但今年对于中国球迷是不同的，因为……我们出线了！外电很疑惑地评论说“中国把‘世界杯出线’与‘申奥成功’同等规模的庆祝”，毕竟……没有人能理解中国球迷心中的酸甜苦辣。

于是我们决定做一个有关FIFA2002的专题，在游戏出品的第一时间，我们联系EA公司北京办事处，准确掌握了游戏的第一手资料，我想这个专题的意义是不同的，为了庆祝，也为了纪念……

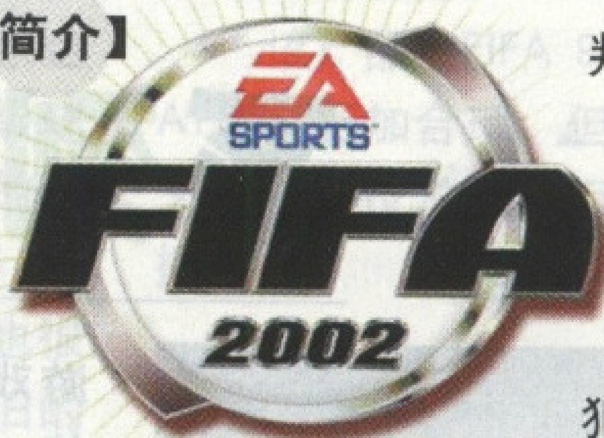
FIFA2002【简介】

FIFA2002是由EA旗下的EA Sports公司开发制作的最新一款FIFA系列游戏。该游戏系列一直深受广大体育类游戏玩家的喜爱，FIFA2002的推出无疑给年末平静的国内游戏业市场掀起了一阵高潮。这部最新的EA Sports作品整合了最强的开发队伍进行研发，EA Sports甚至因此停止了《英超星云》系列游戏的开发工作。

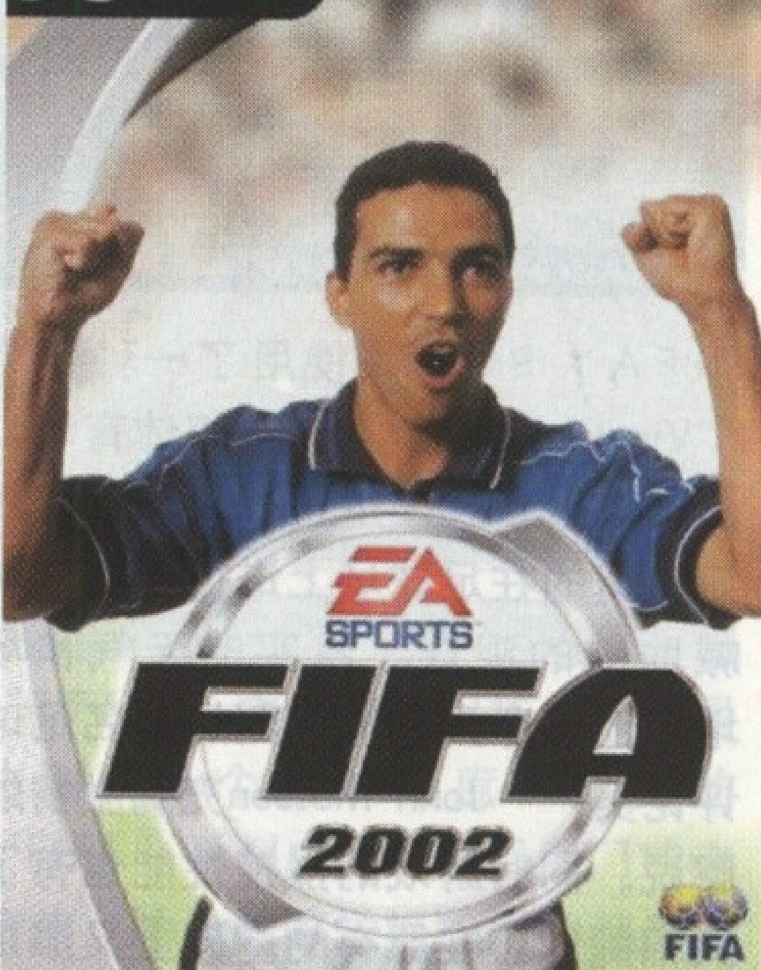
FIFA2002在EA Sports如此专注的研发工作下，比起以往的FIFA系列游戏有了长足的进步，游戏中包含了许多新的特点：

1. 创新的配合系统：游戏对配合系统进行了很大的改进，不再是单个球员的个人即兴发挥，比较讲究球队的整体配合。游戏中的球队阵形和攻防策略也不再是花哨的摆设，而对比赛起着至关重要的作用。这个配合系统适合各种层次的玩家，无论是操练FIFA多年的高手还是刚入门的初学者，都能在不同的难度中体验不同的乐趣。





2. 全新的裁判智能：游戏中的裁判智能也有很大的提高，会对球员的各种犯规做出准确的判惩。而且判惩尺度较标准，不再是一个喜怒无常的裁判。



3. 2002年日、韩世界杯模式：在经历了漫长而残酷的各大洲预选赛之后，你便可以带领你统率的国家队进入令人振奋的2002年世界杯决赛圈。游戏将汇集真实的分组和球员名单，甚至连伤病情况也考虑在内。

4. 玩家自定义操作按键：根据自己的习惯动作自定义按键，从而能够得心应手，取得更好的成绩。

5. 球员的真实度比以前有了很大的改善。脸形、发型、饰物及庆祝动作都根据球员的真实情况量身定做，且可以自由改换。

6. 游戏包括下列模式：友谊赛、联赛、自定义、训练、世界杯。

7. 游戏中包括超过75个国家队和16个国家的联赛，其中有英格兰超级联赛、意大利甲级联赛、西班牙甲级联赛、德国甲级联赛、法国甲级联赛、美国足球大联盟等。

FIFA2002的游戏基本配置要求不是很高，但要流畅地运行至少也要奔腾III以上才行哦。

EA Sports【简介】

EA Sports（EA体育运动游戏）是世界上占主导地位的互动运动游戏软件品牌，它为体育运动迷们带来了真实的运动模拟游戏体验。它倡导“能在运动中存在的因素就会在游戏中体现”。EA Sports是Electronic Arts（电子艺界，简称EA）旗下的分支，EA公司是世界上占主导地位的互动娱乐软件的开发商和发行商，它独立为个人电脑和高级娱乐系统，如PS2（PlayStation 2 Console）、PS、Xbox、任天堂（Nintendo）的游戏主机GameCube与高级手掌机GameBoy Advance开发、发行娱乐软件。EA Sports的代表作有FIFA足球系列、John Madden Football、NHL曲棍球系列、Knockout Kings、NBA篮球系列、Tiger Woods PGA TOUR Golf、Triple Play Baseball和NASCAR赛车系列。



	基本配置	推荐配置
系统要求	Windows 95、98、2000、Me、XP	
CPU	Intel奔腾MMX（或同等级）200MHz或更高处理器	奔腾III系列或更高
内存	32MB（64MB for Windows 2000/128MB for Windows XP	64MB（128MB for Windows 2000/XP）
光驱	4倍速 CD ROM/DVD（600K/每秒）或更高	8倍速 CD/DVD
显示卡	与DirectX7.0a兼容带有4MB显存的PCI或AGP3-D图形加速卡	兼容DirectX7.0a，带有8MB的3D图形加速卡
硬盘空间	80MB剩余硬盘空间（用于文件转换和安装DirectX7.0a的额外空间）	500MB剩余硬盘空间用于存储游戏。
其它	支持DirectX7.0a的声卡、键盘、鼠标	

注意：FIFA2002不支持Windows NT、Windows 95A和Windows 2000高级服务器。

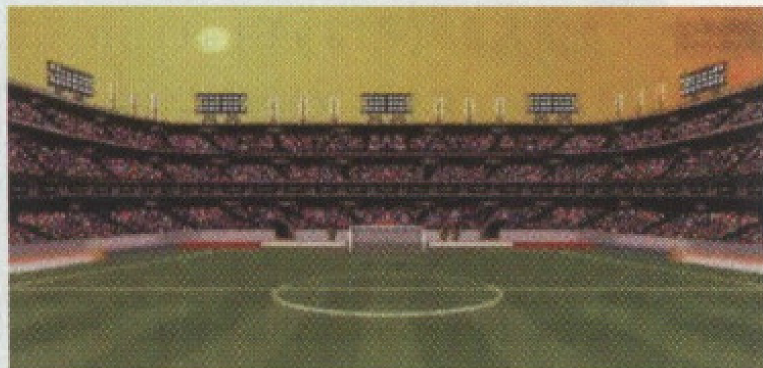
FIFA系列回顾



伴随着1994年美国世界杯的举行，足球开始在美国风行起来。EA SPORTS准确抓住了这一商机，制作了足球游戏“FIFA International Soccer”（后来简称为“FIFA 94”），该游戏一经推出便大获成功，于是一个经典的FIFA系列游戏登场了。

FIFA 94

“FIFA 94”是该系列的开山之作，45度的画面视角，流畅的动作和比赛进程，相当真实的球场音效，这一切全部包含在9M容量（压缩后为4张磁盘）之内，以今天的眼光看也足以令人称道。游戏的操作非常简单，在实战中基本上只采用4个方向键和空格键。由于电脑会根据球员位置和球的飞行情况自动设定射门动作，所以球员动作并不单调，除了一般的头球、抽射以外，



高难度的凌空抽射和鱼跃冲顶也能在机缘巧合下真实再现，当然如何让电脑所控制的球员做出如下动作，也成为了当时玩家炫耀和切磋的绝学。电脑AI的相对低下与众多的破门死角是这一代的突出问题，但“FIFA 94”和同时代许多游戏一样依旧是玩家心中永远美好的回忆。

FIFA 96

1995年EA SPORTS没有发行“FIFA 95”，而是在年底直接发行了“FIFA 96”，这种商业运作在以后的系列游戏中一直延续了下来。



FIFA 96开始使用了一种名为“Virtual Stadium”（虚拟体育场）的图像引擎（使用至今），使游戏好像真的在足球场上进行一样：呐喊助威的观众，真实的天气和场地，还有令人印象深刻的著名足球评论员——John Motson充满激情的解说。同时游戏的操控性能也有了大幅提升，在原有的基础上又添加了长传。另外一个巨大的改革就是在游戏中使用了与当时国际足坛完全一致的球员姓名和比赛日程，使得FIFA又具有了足坛资料库的功能。边线挑球突破、下底传中、头球破门成为这一代的标志性破门方案。

FIFA 97

“FIFA 97”可以说是FIFA系列中最失败的产品，但同时它也是承前启后的“跨时代”之作。其“跨时代”表现在如下方面：开启了FIFA系列Windows平台时代；“FIFA 97”开始支持3D图形加速卡，游戏画面更加华丽逼真；虚拟技术的运用使比赛可以具有9种不同的视角；



游戏中增添了模拟经营的转会功能，可任意在俱乐部中进行球员转会；游戏中增加了实时的球赛解说；增添了加速键和按键“蓄力”概念（传球和射门的力量由按键时间长短决定）；增添了联线对战功能，网络感念的植入为今后FIFA的发展提供了更大的空间。

本作在总体上拟真度提高的同时，可玩性却下降了。最简单的进球方法是后卫后场大脚向前传，找个速度好的前锋接球后狂按加速键越过所有对方后卫射门。作为FIFA系列中的一员，它更多地扮演一个过渡性的角色，但是众多的中国玩家却是从这一代开始认识FIFA系列的。

FIFA 98

FIFA系列中具有里程碑意义的产品究竟是哪一款，历来有不同的看法。应该说“FIFA 97”的变革最为巨大，但新技术、新设计带来的众多新问题使其成为一个半成品，所以我们主观地把“里程碑”竖在了FIFA 98的地界之上。这样做的原



因主要基于如下考虑：EA SPORTS对于3D技术的把握更加炉火纯青；比赛中引入了天气的变化；由于使用了动作捕捉技术，球员的动作更加连贯和逼真；细节处理更加完善，超过3000句的全程解说、观众雷鸣般的掌声、裁判掏牌的动作、球员的各种小动作（包括十多种被绊倒

的动作）、丰富细腻的假动作、多变的庆祝方式；每位球员的形象也较前作有了较大的改观（世界级球星可以直观辨别了）；控制键的基本构成定位于Q、W、E、A、S、D加方向键上。最后的这条理由也很重要：该款游戏更新了97中陈旧的中国队队员名单，且中国队的数值有了较大攀升，故人气值颇高。

Word Cup 98

1998年5月，为了即将在法国举行的世界杯足球赛，EA SPORTS制作了一个相当于“FIFA 98”资料片性质的产品“Word Cup 98”。该款游戏包括了参加1998年法国世界杯的32强，以及最有可能入围决赛圈的10支球队（让中国球迷欣喜的是这里面有中国队）。另外它还隐含了世界杯历史上一些经典球队，使你可率领昔日的那些世界杯上的队伍参战，贝利、尤西比奥、贝肯鲍尔、克鲁伊夫终于也被纳入了FIFA系列的大家庭。



该产品在FIFA 98上做了完善，AI设定更加合理，但是它最大的意义并不在技术上，而是在市场的把握上。

FIFA 99

“FIFA 99”基本上延续了“FIFA98”的设计思路，在AI和图形细节上做了更进一步的改进。



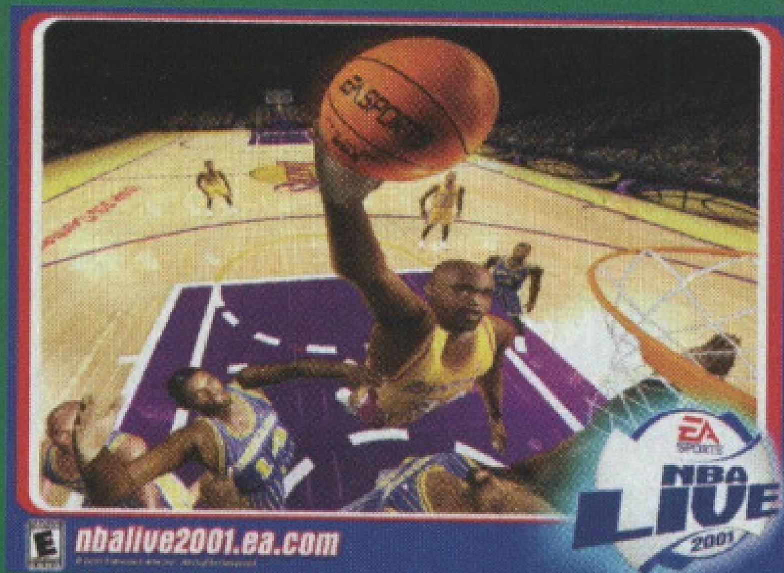
“FIFA99”中动作捕捉技术的运用达到了一个新的高度，过去的“FIFA”系列中无论球员射门或者传球，给人的感觉好象用的都是脚的同一部位，根本看不出动作上有什么分别，这一点在本作中则表现得非常出色，球员的触球动作更加接近于真实情况。在操控上加入了更多的控制键位，例如围抢、助攻、更换阵型等等。但是开发者对比赛过程中阵型的严格限定却是游戏的一大败笔，在位置上后卫不超过前卫，前卫不超过前锋，因此几乎看不到后卫的助攻，前卫也很少得分，这与真实情况有非常大的差距。EA SPORTS又一次表现了自己敏锐的商业眼光，在当时创建欧洲超级联赛的呼声甚嚣尘上，所以在游戏赛季模式下新增了一个欧洲梦之队的联赛模式，是将欧洲足坛的大牌俱乐部汇集到一起组织的一个联赛，当时对于球迷来说确实是非常过瘾。

FIFA 2000

“FIFA 2000”的图像总体上与“FIFA 99”一脉相承，但在细节处理，如草地、看台上要好过上一代不少（同样是大球场，温布利和伊斯坦布尔的就明显有差别，前者草皮看上去光滑整洁，后者就有些烂了，而FIFA 99在这一点上的差别就不大）。在以前所有球员虽然面庞会有点不一样，但身材几乎就是一个模子里刻出来的。在FIFA2000中人物的身材、肤色有了明显的区别。亚洲球队和欧洲球队放在一起一眼就可辨认出来，这更增加了游



体育游戏回顾



体育类游戏可以说是包罗万象，可以说几乎每一种体育项目都已经有了相应的电脑游戏。从风靡世界的足球到跑跳投等田径项目都无一例外地被囊括了进来。一说起体育游戏我们往往想到的就是体育动作类游戏，其实体育类游戏的门类也非常丰富的，如：体育经营类（包括《FIFA足球经理》、《世界足球经理》）、体育棋牌类、甚至还有RPG类（如《中国球王》）。

这里主要回顾一下体育动作类游戏的概况。早在8位游戏机时代，足球、篮球、网球、羽毛球等游戏都已经出现。虽然以如今观点来看其画面和音效的水准都已经是粗陋不堪，但其在游戏中通过对该项目的深刻理解而给人带来的乐趣却至今难以忘怀。在X86时代，体育类游戏也开始登陆PC平台。这一时期如今著名的EA FIFA系列和NBA系列都有了自己最初的作品。



戏的真实性。在FIFA 2000中A键铲球不太灵光了，在比赛中铲到球比较困难，还频频被判犯规，如果是背后飞铲则等于主动申请红牌，D键断球成为这一代的防守要点，而快速的传球配合射门成为这一代中的得分首选。

欧洲杯2000

和Word Cup 98一样，这是一款商业目的明确的应景之作。欧洲杯2000的主要文章还是在比赛上。



玩家可以会从预选赛开始原汁原味地体会所有参赛队伍的特点。如果你认为欧洲杯分组有问题的话，你可以再次随机分组。在“经典”（CLASSICS）的菜单选项里包括多达4 0 支欧洲杯历史上的“梦之队”。在系统上，取消了备受争议的FASTEST，速度只有NORMAL、FAST、FASTER三种。由于球员比较少，欧洲杯球员的样子比FIFA2000又好了许多，球员的动作也比FIFA2000更真实。FIFA中的优点完全在欧洲杯2000中体现了出来。从真实的球队、球员（包括各种数据）到真实的比赛时间、场地，你完全可以把它当成观赏“欧洲杯2000”的导游手册。

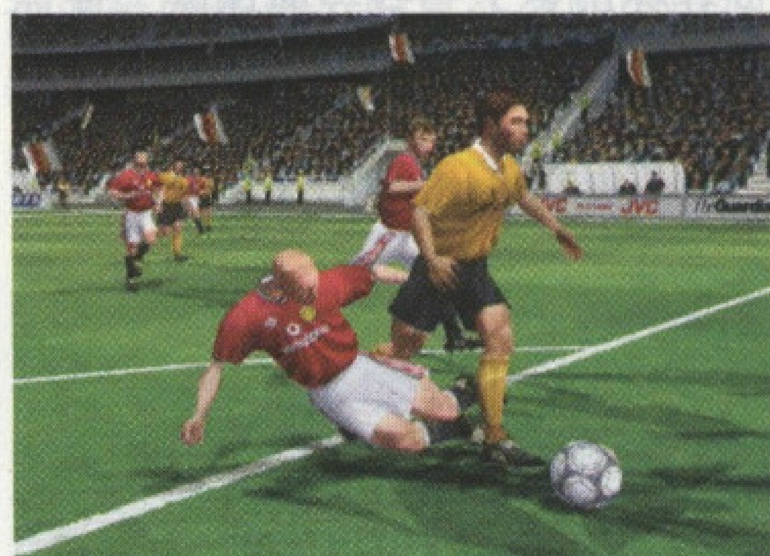
FIFA 2001

“FIFA 2001”将自己的优势又一次做了强化，整个游戏包括了60支国家队、17个国家的足球联赛，聘请了中田英寿、斯科尔斯、亨利、戴维斯、门迭塔、马特乌斯等多名球星用于动态捕捉模特。FIFA 2001在图像上改进了许多地方，场上的每名球员，都已经有了自己正确的脑袋，鼻子，头发，FIFA2001对球员脸部表情，相貌有了很大的改进，模拟了大多数球星的面孔。FIFA2001中，裁判也由1个增加到3



个，加入了边裁设定。但是FIFA2001里裁判对一些严重犯规总是忽略，造成这一代中A键铲抢又成为了主要的防守措施。EA在小节方面也做了更深一步的细化，看台上的观众已经可以拿着大旗开始摇动了，不再是原来死板的球迷了。以前场边的工作人员都是静止图片，在FIFA 2001中那些工作人员也会偷偷伸一下懒腰。FIFA 2001操作上主要是在罚定位球时增加了力量条，虽然在这一代中对整个游戏的影响并不大，但是对以后的发展有着重要意义。此代产品由于进攻套路中下底传中、中路头球冲顶和倒钩成功率过高，严重影响了它的口碑，

如今提到FIFA系列就不能不说一下KONAMI的“实况足球”系列。两个系列给我们的感觉就是FIFA在声光色效上无与伦比，实况足球在实战上更接近真实，而这两者都是我们所需要的。虽然很多人都说“实况足球”好玩，可是看惯了FIFA系列图像再玩“实况”系列心



里总是怪怪的。现实就是这样，完美是难以追求的，现实的解决办法是EA收购KONAMI或是KONAMI收购EA。到那时再回顾FIFA也许感觉会更好。



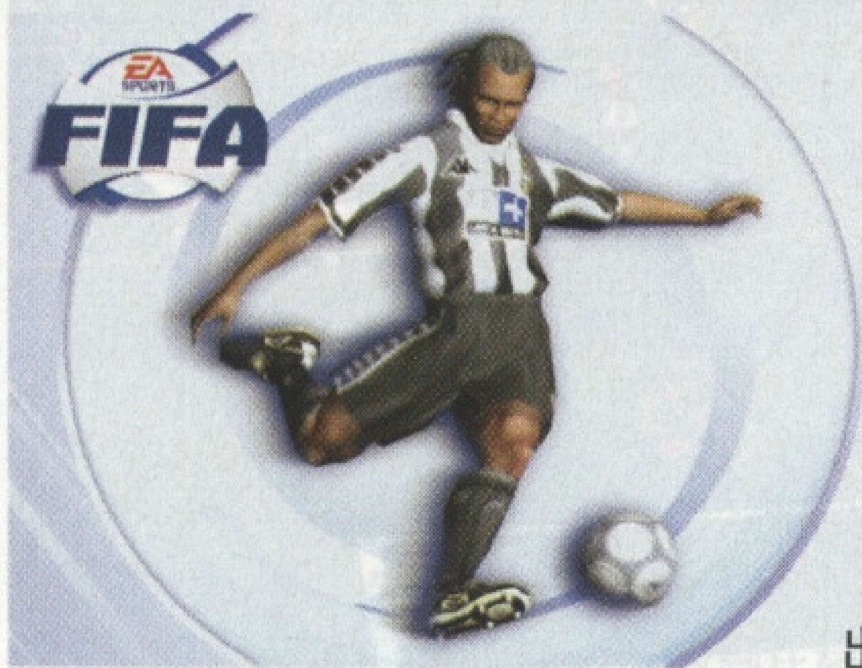
记得当年中国台湾也开发了一款篮球游戏——《职业大灌篮》，当时还是非常出色的。

目前体育游戏的第一名非EA Sports莫属。EA Sports除了“FIFA”系列之外在国内最为知名的要算篮球游戏“NBA Live”系列。从“NBA Live 95”开始到今天的“NBA Live 2001”，已经出了7款产品。同“FIFA”系列一样，“NBA Live”系列也使用“Virtual Stadium”引擎，图像效果一直是本类游戏的佼佼者。在比赛真实性方面，也许篮球是美国的第一运动，同为北美人对篮球的理解明显要好于足球，“NBA Live”系列的口碑在这方面比“FIFA”系列要好不少。另外，EA Sports还拥有棒球游戏“Triple Play”系列、冰球游戏“NHL”系列、橄榄球游戏“NFL”系列、高尔夫球游戏“Tiger Woods PGA TOUR”系列以及赛车等众多系列。EA



FIFA 2002

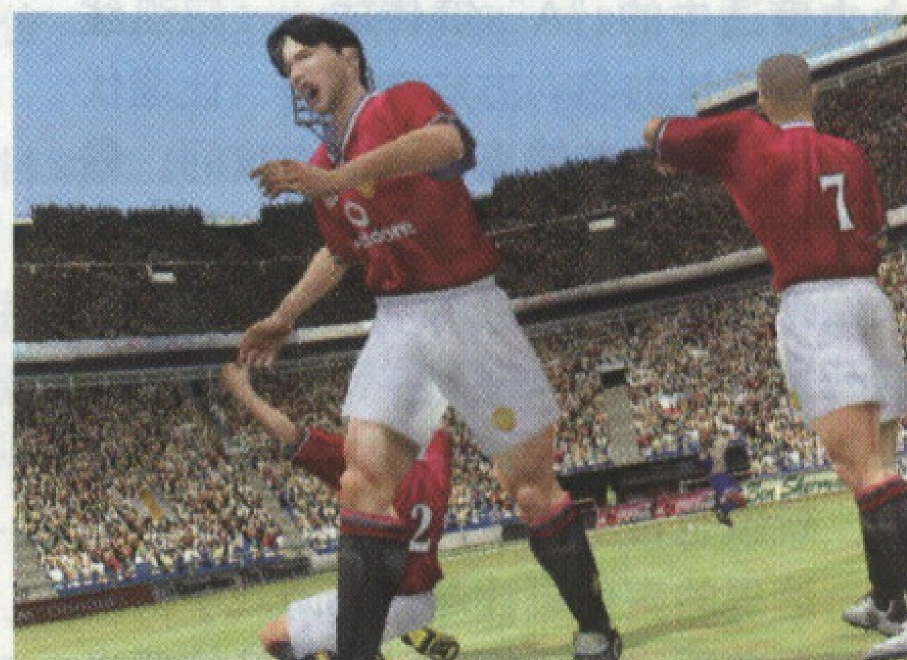
图像、动作及环境效果

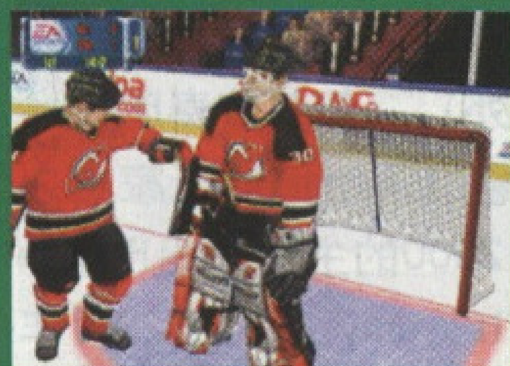


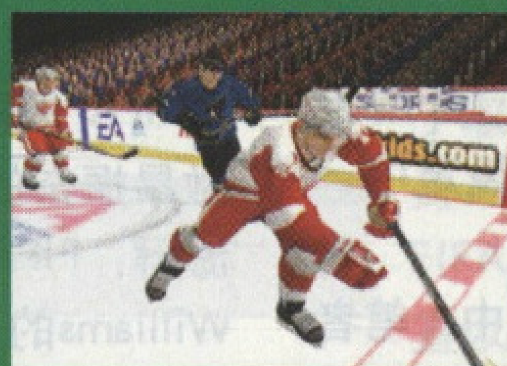
毋庸置疑，FIFA系列游戏的图像是所有PC足球游戏中最好的，在这一点上其地位长期以来无人能及，这次的FIFA 2002的图像同样是无与伦比的，和以前的FIFA 2001、FIFA 2000对比看来，效果更为逼真，细节完善入微。单就球员的形象来看，设计人员根据现实中本人形象，在发型、肤色、脸形，身材等人体特征上下足了功夫，甚至知名球星的饰物、进球后的经典庆祝动作也都模仿得维妙维肖。在游戏开始的设置选项中，进入球员情况设置区，发现球员的各种身体特征都可以随意调整，可谓千变万化，球服球鞋等全套装备也根据真实资料设置了很多款式。对于广大玩家多次提到的球服背面应该可见球员名字的设计遗漏，这次设计小组依旧只能抱歉地解释因为所需资料限制因而无法满足玩家的要求。

虽然说FIFA系列游戏从1994年以来在这方面的进步是从未停止过的，但是图像上真正质的飞跃还是出现在本次的FIFA 2002，它的进步就体现在成熟的技术已经足以轻松塑造出一个个鲜活真实的虚拟球员。遗憾地是，尽管细致程度增加了，达到了FIFA系列游戏中图像的极至，但我们在游戏测试中发现这次的球星们很多并不太像本人，脸部的相似度甚至不如去年的作品，其中竟然有一些令人吃惊的错误，比如把曼联的贝隆做成了一名黑人球星。另外，由于缺少某些球员资料则以Number1、Number2代替等也是游戏的一个小小的遗憾。

足球游戏中难度最大，同样也是最重要的设计要点在于球员动作的真实感和流畅度。玩家可能对早期FIFA系列中的球员踢球时“凭空一脚”，脚完全不沾球的缺陷耿耿于怀，对原来的球员跑动起来好似“铁脚水上飘”，以及那些生硬的转身动作和停球动作贻笑大方。但FIFA 2002克服了这方面的诸多缺陷，动作的合理性让人信服。据称，制作小组邀请了一些著名球星示范各种规范的足球技术动作，通过大型计算机连续捕捉那些事先设置在球星身上各部位的球状传感器的数据，通过特殊程序统计运算，将这些数据直接反映到游戏中的虚拟球员身上，从而使游戏中的球员的动作完美逼真，更接近真实。游戏中完全屏弃了以往“杂耍”般的过人动作，只保留了一个德尼尔森式的经典“左晃右突”式的过人。取消了以往那种比赛中使





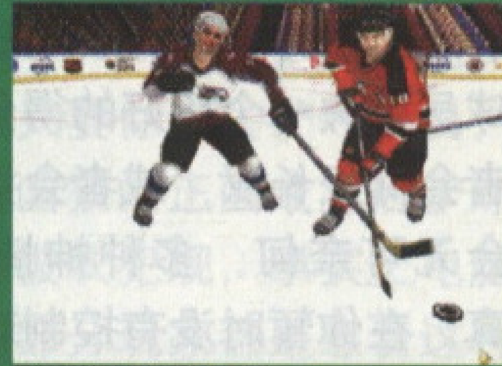


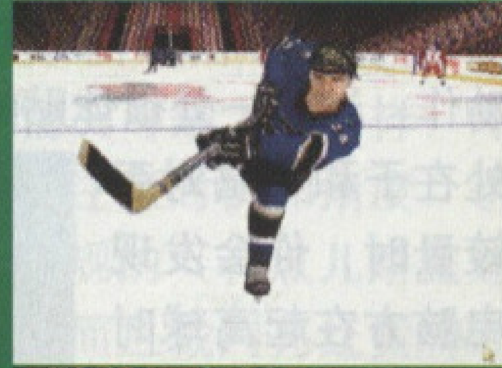
Sports全部游戏拥有着共同的特点，精美的图像、动感的音乐和对体育内涵较差的理解。

微软可以说是游戏软件业内的后起之秀，其开发的篮球游戏“NBA Inside Drive”比起“NBA Live”可以说有过之而无不及。特别是在AI设计和良好控制性能上由为突出。另外微软棒球系列也非常出名，同样《微软棒球2001》比起“Triple Play 2001”在游戏的拟真性上做得更好。微软的体育游戏与EA Sports相比在图形上相差很小，而在游戏的核心——拟真性上要好很多，如此假以时日，势必成为EA Sports的第一劲敌。

FOX Interactive也是一个老牌的体育动作类游戏制作公司，同样拥有NBA篮球和NHL冰球两大系列，该公司近年来在E A 的打压之下名声日益衰微。其近期的NBA系列游戏虽然图像上也能达到同类产品水平，但在AI设计、操控性上已经很难与EA和微软的同类产品相抗衡。

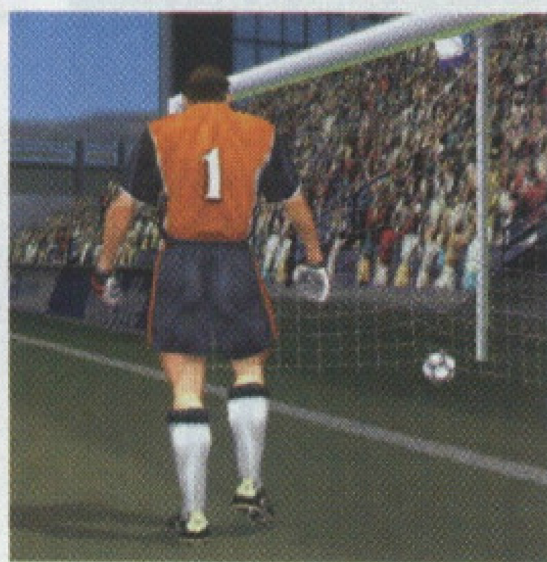
PC体育动作类游戏，在最近的几年以来凭借着硬件水平和技术条件的飞速提高，游戏制作中引入了真人动态捕捉、3D引擎，背景音乐和音效更加完善，体育类游戏至少在外壳上逼近了真实的程度；但是在对体育技术和技巧真正内涵的掌握上还有很远的路要走。







用暴力殴打对方球员的战术犯规手段，加入了脚背外侧灵巧地卸下皮球等原本没有的动作。游戏动作性方面最成功之处就是引入了"二过一"撞墙式配合的模式，通过两名（或多名）球员在前场的小范围连续传递，撕开对手严密的防线，突入防守队员的身后，一蹴而就，真是赏心悦目的配合。我们还清楚地记得FIFA 2001中射门和踢任意球时新设的"力度计"概念，今天的FIFA 2002已经全面强化了这个设计，传球的时候也会有力度大小的考虑，这样的好处就是完全杜绝了前作中下底传中，中路包抄倒勾射门的"大甜点"，而动作的丰富感和偶然性大大增加，原本不可能出现的许多配合现在可以实现了。比如：通过无球队员的频繁穿插跑动，力度恰到好处的一脚直传球可以塞到对方的空当里，瞬间起动的前锋立马快速地插进去，形成射门机会。又如：前卫队员在对方半场的肋部地带，通过"Z"和"C"两个传球方向控制键，加上力度适中的"A"键传球，一记弧线过顶球绕过数名对方防守球员，让埋伏在禁区前沿的前锋直接抢前点攻门。最让笔者感兴趣的是消失多年的远射终于又回来了，而且还可以"香蕉球"远射挂死角入网，当然得勤学苦练才行。革命性的动作设计带来控制键的大幅改变，玩家也首次可以自定义游戏操作按键，这里的变化更让那些有游戏手柄的玩家受益匪浅，手柄玩FIFA的畅快感当然不是键盘可以比拟的。这次还在球员的细节动作方面有长足进步，例如：当球员错失一个极好的得分机会时，他或者会仰天长叹，或者会掩面痛哭，或者会无可奈何，多种神情颇为有趣和逼真。在你暂时没有控制球员之时，球员也会自动做一些原地盘球和护球的基本动作，这是一处很体贴的设计。不足之处在于和电脑对手较量时，你会发现电脑方在起高球时有些过于夸张，球总是又高有飘，下底传中的离谱就别说了，近距离的高球传中居然也是如此，完全不合常理。而与此相反的是，原来很多玩家习惯在对方守门员前拦截他发出的手抛球，然后直接轻松破门的神话现在也破灭了，电脑方的门将接到皮球后全部采用大脚开出的办法，让你不再有这样的机会了。守门员扑球时可能会"无所顾忌"地穿透门柱或球网，球员也可以任意穿越广告牌而不会受到任何阻挡，莫非个个都有穿墙仙术？还有就是取消了原来出色的"合围抢截"等功能，是游戏设定中一个不尽合理之处。







在FIFA 2002测试中，笔者共发现了5个全新设计的球场，草皮会随四季的变化、白天黑夜的比赛时间、天气的因素而发生一些细微的变化，例如：雨天的激战会让球场泥泞一片。虽说草皮不再像以往给人"一块绿色的冰面"感觉，但效果依旧不能让人特别满意。球场狂热观众的设计终于得到突破，不再是纸靶一样的造型，虽然不能判定为纯3D制作，但交替动作下产生的立体造型十分逼真，而且还会根据场上的赛事挥动旗帜。在天气的设置上和原来一样，取消了下雪天气的设置，只有天晴下雨两种可能。游戏中依旧设计了英、法、西等多种现场解说语言，其中大家熟悉的英文版的解说由FIFA 2001时的两位老资格的解说员John Motson和Lawrenson换成了如今的Andy Gray加上原来的John Motson，希望随着中国队闯入2002年"日韩世界杯"决赛圈的成功，明年我们可以听到游戏中有我们熟悉的"尖嘴黄"和"韩大嘴"的解说。从1998年起，FIFA系列游戏的音乐就一直成了游戏的一大亮点（FIFA 99除外）。那些节奏明快、激昂振奋的摇滚乐每每让玩家热血澎湃，FIFA 2000的主题曲是Robbie Williams的"It's only us"，2001年是Moby的"Body Rock"，2002年的版本则包含了BT的"Never Gonna Come Back Down,(Hybrids Echoplex Dub)"等10首曲子。在音效方面，由于在FIFA 2001中的效果声电子味太浓，有些失真，本次FIFA 2002在真实性上胜过去年，但在球员的激烈碰撞声、踢球效果声、现场球迷的叫好声、唏嘘声等方面则没有更实质性的突破。

FIFA 2002 上手指南

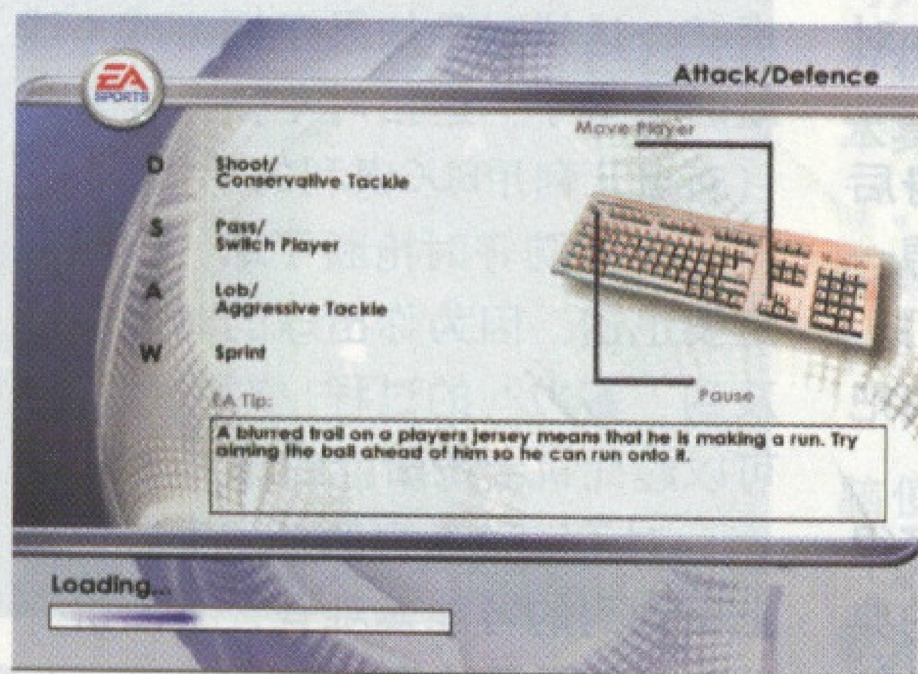


在拿到FIFA2002正式版之前，我们一直觉得这个上手指南是最不需要写的，原因呢？因为体育类游戏都有其非常固定的拥护者，这些拥护者就算不是此道高手，至少也可以做到比较熟悉，FIFA系列玩了这么多年，虽然每次和每次都有些不同，但总体的变化却很小，所以上手应该是非常简单的事。等到真的玩上了FIFA2002，才知道是大错而特错，FIFA2002较之前面出品的所有FIFA系列作品有了一个翻天覆地的变化。最大的不同是“蓄力”概念的加入，再有就是按空格键的“二过一”配合，“传身后球”等在FIFA2001中就有所体现的特点也被大大的强化。

FIFA2002的键位相对前几代来说基本没有什么变化，还是“A、W、S、D”，新增加的是“空格键”的用途更是单一。同前作相比，键位可以说是精简了，原来的“Q”、“Alt”、“Ctrl”等键都被“精简”掉了。同时本作中允许玩家更改键位的设定，这也算是一种革新，但总有点儿画蛇添足的感觉，因为FIFA系列到现在为止出了这么多代，每代的键位都基本上是一成不变的，玩家们对这种键位设定早已经适应了，真的换了键位，对于决大多数玩家来说却会感觉无所适从了。

接下来要说明的是：本上手指南将分为两部分来写，一部分是针对FIFA系列的老玩家的，另一部分是针对刚刚接触FIFA系列的新手。

对于FIFA系列的老玩家来说，首先是一个适应的过程，虽然前文提到游戏的键位设定基本没什么变化，但玩起来的感觉确是完全不同的。这里借用一位资深玩家的话“一开始，我连球都踢不出去……”



一般说来，靠传接球、靠配合取胜的玩家会对取消“Q”键很不适应，但这里要说明的是取消“Q”键并不等于取消了传身后球，相反，传身后球更加方便，这是由于FIFA2002中摒弃了FIFA系列一直以来的“球找人”式的传球方式，大家都应该记得以前的作品（以FIFA2001为例），随便怎么传球，球都会“主动寻找”一名球员，即不会传到该球员的前面一点儿，也不会传到该球员身后一点儿，这种设定情况下，要传出有提前量的球，就必须有一个专门的“Q”键。FIFA2002里采用的是“人找球”的传接球方式，虽然接球队员可以自动跑位，但传出球的落点是完全由传球本身的力度和角度（靠蓄力来实现的）来决定的，也就是说接球队员接不到球的可能性大大增加，但这种传球方式使“身后球”、“反越位”等等技术配合更容易实现，不用说大家也会明白——真实性大大提高了。FIFA2001里的种种“甜点”比如下底传中，中路包抄头球或倒勾的近球方法基本上已经不可能了。



这种“人找球”的传球方式也影响到了防守，在FIFA2001中，防守球员针对进攻球员的一切动作（抢断等等，也包括恶意犯规）都会准确地作用在进攻球员身上，因为这些动作也象“球找人”式的传球方式一样去找进攻球员，但在FIFA2002中防守球员的一切动作也都有了“方向”的设定，“一个飞铲出去却发现根本就铲错了方向”的现象比比皆是，其实就算真的铲到了也不见得是什么好事（这个下文中会有详细解说）。

靠凶狠铲断防守进而反攻的玩家估计对FIFA2002不会太适应，原因是FIFA2002中裁判的判罚变得十分严厉，FIFA2001中对铲球的判罚极其宽松，只要你不去铲守门员，即使是非常凶狠的正面或身后铲球也不怎么会被吹犯规，事实上电脑以及相当一部分玩家都是靠着这件法宝来进行防守和反攻的。FIFA2002中情况可是大不一样，即使铲球时非常注意时机和角度，也很少不被吹犯规的（有点儿矫正过度的感觉），而且裁判亮红黄牌时也决不手软。防守的难度大大加大了，而相对来说进攻变得容易了一些，在FIFA2001中，那些不怎么“打配合”而只靠个人突破甚至“夹着球象兔子一样乱蹦”（某资

深玩家语，实际上这样踢的玩家还真不少，在联机对战时还很管用）的玩家，在FIFA2002联机对战中也还有用武之地，毕竟人脑不是电脑……

但这种“带球突破”式的玩家也不是没有烦恼，左闪右闪好不容易有了空当射门了，可蓄力力度总是有问题，轻了守门员轻松拿住，重了球就不知飞到哪里去了，稍微歪一点儿就出界，全都合适了被对方扑一下的可能性也很大，虽说有补射机会，可多半打到边网上……这可怎么办？

不要怪玩家抱怨，要怪也只能怪给他们惯出臭毛病的EA，在FIFA2001中，进攻球员摆脱最后的防守面对门将射门，虽然也可能球被扑出（住），但基本的感觉是“闭着眼睛随便踢一脚，进不进看对方守门员的，踢飞（在门框范围之外）基本不可能”，但FIFA2002中情况大大不同，由于射门也加入了“蓄力”机制，要想准确地将球射入，力度一定要合适，根据射门地点的不同，一般使3-6成的力量就可以了。

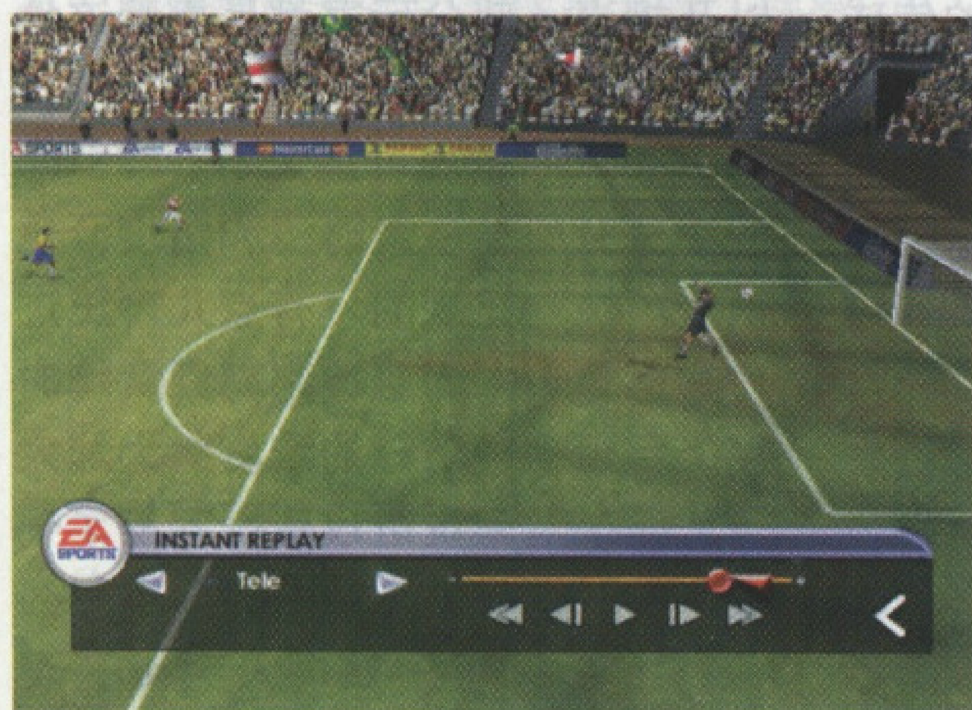


对于射门经常偏出的问题，我们也做了测试，发觉射门的方向与射门那一刹那间射门球员的身体面对方向（或跑动方向）有很大的关系。在FIFA2001中，我们经常会看到这种现象——不管射门球员位置离球门有多远、有多偏，也不管他是正对球门、斜对球门还是背对球门，总之一脚抡过去，球总是会向球门飞去，在FIFA2002中你要是这么踢，球还不一定能飞到哪去呢！所以射门（尤其是在补射）时，球员位置不正对球门没关系，球员跑动、射门方向一定要正面对球门。其实这种设定不尽合理，最典型的就是“香蕉球”的例子，但毕竟是游戏，不要太较真……

下面就讲一讲FIFA2002中的主要进攻手段，一种就是利用新增加的“二过一”来进攻，对于操作不是很熟练的玩家来说，这种方法很实用，而且成功率惊人的高（有点儿夸张）。使用“二过一”时有两点要注意一下：一是两个配合的球员不要纵向站在一条线上，距离也不能太远否则被断球的可能性大大增加；二是由于传球队员会自动跑位，有时就会落入对方的越位陷阱，这一点要格外注意，功亏一篑的感觉可不怎么好。

如果你自诩为高手，那最好就尝试一下通过巧妙传切配合、打“身后球”的进球方式，在后场准确的长传打对方后防的空当（大家可以回想一下“十强赛”中孙继海的很多后场传球），在由前锋前插拿球摆脱射门。由于进攻方和防守方队型的不同，加之后场传球时方向和角度均可自由把握，这种传切配合每次和每次都不尽相同，但都同样的赏心悦目。

还有值得一提的就是FIFA2002中有关远射的设定，较之前作客观了很多。在测试的一开始，我们都惊讶于电脑之远射水准，谓之“作弊的典型”，但随着自己技术的熟练也能打出颇有些水准的远射时，才真正意识到远射也是FIFA2002中得分的好手段。由于本作中射门采用了“蓄力”机制，只要“力量”掌握合适，打出高水准的远射并不是很难，加之守门员是不能控制的，在联机对战时远射更是一种有效的得分手段，即使被对方守门员扑着，脱手的可能性也还是很大，还有补射得分的机会。



远射进球的一刹那

上面主要讲的是进攻，接下来讲讲防守，前面已经提到FIFA2002中的防守较前作困难很多，因为“凶狠铲断”的防守方式成功率大降而犯规吃牌率提高，单靠这一种方式来防守成算大大降低，那么怎样才能有效地进行防守呢？

首先要注意“卡位”，由于逼抢时对方（不论是电脑还是人脑）转移球非常快，所以卡住对方的传球路线十分重要，因为无论是传球还是射门，都存在着一个“蓄力”的过程，在这个阶段去断对方的球是最容易成功的。



还有一种防守也很有效，也是采用“铲断”的方式，不过既不是铲对方球员，也不是铲脚下球，而是在对手传球（或射门）路线上的虚铲，这样对手如果正好传球，球就断下来了，这招对电脑尤其有效（有点儿利用BUG谋利的感觉）。

另外防守时抢断了球，出球一定要迅速，因为你出球的时候也涉及到“蓄力”的过程，对方也正好可以趁此机会抢断你的球。

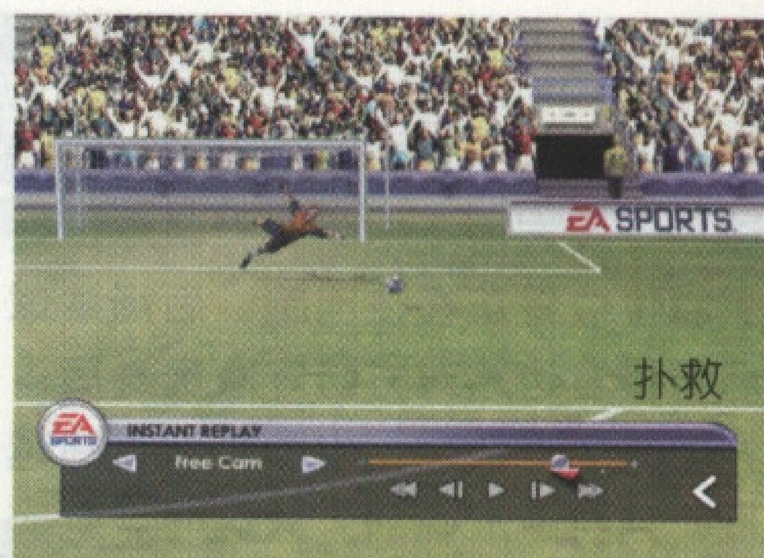
对于FIFA系列的新玩家来说，上面说到的可能偏难些，下面讲一些入门所需要注意的事项：

1. 想一下，自己是用键盘操作还是手柄操作？

2. 如果用键盘的话，给自己设定一套合适的键位，由于新手不受历代FIFA的后遗症影响，可以随自己的心意设定使用方便的操作键。

3. 设定一个合意的游戏视角，游戏中可调整的视角类型很多，比如“Tower”、“Tele”等等，其实没有绝对的好坏之分，要选就选一个自己最适应的。

FIFA 2002 AI分析





不管怎么说，“AI”这种提法还是有许多含混不清的地方，因为不同类型的游戏，AI所指的东西也是完全不同的。在FIFA2002中，我们谈到AI，主要侧重于真实性、合理性的讨论，还有就是对重大BUG的分析。

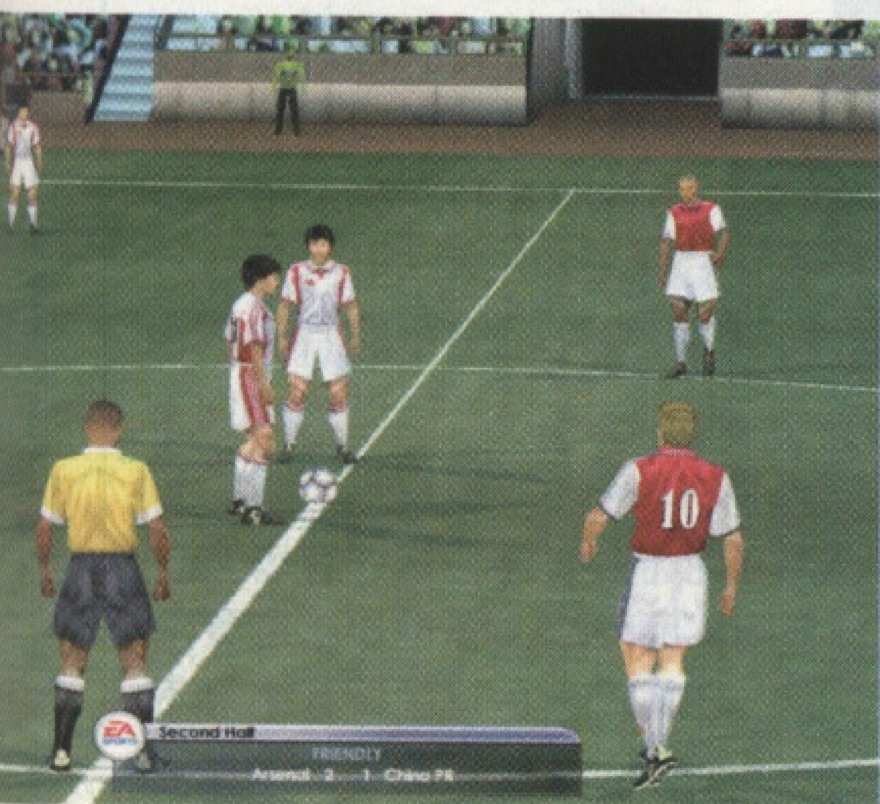
总体来讲，FIFA2002的AI表现较前作有了明显提高，下面就分不同情况，对FIFA2002的AI表现做一下分析。

一、电脑攻防分析

1. 电脑进攻分析

这里首先说明的是：我们不论是分析电脑进攻还是防守，都不会就游戏设定的3个难度级别分开讨论，因为我们觉得难度的提高带来的不是进攻的多样化，套路还是那些套路，只不过是成功率和准确率不同程度地提高了而已。





不得不承认，FIFA2002中电脑进攻的花样较前作大大增多，前场的“二过一”配合打得有声有色，尤其是一手好“长传”，每每球都能准确地传到你的身后，而且其前锋总能拿到球，你说越位了？绝对没有，不信你就放慢动作慢慢看，绝对不越位，这都是电脑“算好了的”（当然这种算法有弊端，这个我们后文交代）。

在FIFA2002中，电脑也会比较合理地使用远射，而且我们在测试中发现：如果你在比赛中远射使用很多，那么电脑的远射使用率也会相应提升，不知道是程序专门的设计还是纯属巧合。

2. 电脑防守分析

同进攻对比，电脑的防守确实是乏善可陈的，完全是靠电脑相对与人脑的优势办到的，想想看前文分析的防守难度加大的改变对电脑本身没什么影响，这里就不再赘述了。不过电脑守门员的设定与现实中贴近了许多，不再有“超级门将”的出现了。

不知道大家注意到没有，当电脑使用有拖后中卫的阵型的时候（这个拖后中卫不参加抢断防守，就呆在门前），你的进攻会变得很困难。因为游戏中在判断射门的准确性时会判定你在射门时与球门之间是否还有对方的防守队员，如果有，射门的成功率就会大大下降，球基本会被门将扑住。其实踢过足球至少看过踢足球的人都应该知道：在门前晃来晃去不参加防守的后卫队员不但不影响对方的进攻，只怕还会挡了自己守门员的视线，让对方的射门成功率更高呢！当然，你也可以采用这种阵型对付别人，说不定也能收到奇效。

前文还提到，远射是破门的好手段，这是因为电脑对于远射的防守也较前作为合理，根据射门时角度、力度的不同，对方守门员可能轻松地拿到球，或者扑出底线、挡回场内，偶尔也会犯低级错误。我们在测试中曾经发生过这样的场面：一脚远射力度不大角度也很正，球进了大禁区就是地滚球了，对方的守门员也早有准备迎上前去，球偏偏就漏进了门。

二、真实性、合理性分析

1. 对于犯规的判罚

FIFA2002中对犯规的判罚明显严厉很多，对铲球的判罚甚至比实际比赛中还严格，一般的铲球也有很大可能会被吹犯规，背后的铲球则极有可能得到红黄牌。

在现实比赛当中，还有一类比较常见的犯规行为——争顶中的犯规，因为FIFA2002中基本没争顶一说，这种犯规判罚准确与否也就无法测试了。

2. 对于越位的判罚

FIFA2002中对于越位的判罚也较前作准确，有趣的是判罚之后还会放慢动作证明自己的判罚是正确的。看得出在程序设计时在这一部分还是很下了一番工夫，判罚的标准确实是“在传球的一刹那间，进攻球员是否处在越位的位置上，并

以此获利”。

我们就一些特殊的情况做了测试——我方前场中路有一名球员处于越位位置正在往回跑，后场拿球后长传右边路对方防守队员身后，右边锋插上拿球。电脑并没有判越位，判罚是准确的，只这一点就值得赞扬。

当然，FIFA2002中的越位判罚系统远非十全十美，相反还有很大的BUG存在，这在后文的BUG分析中我们会详细说明。

三、BUG分析

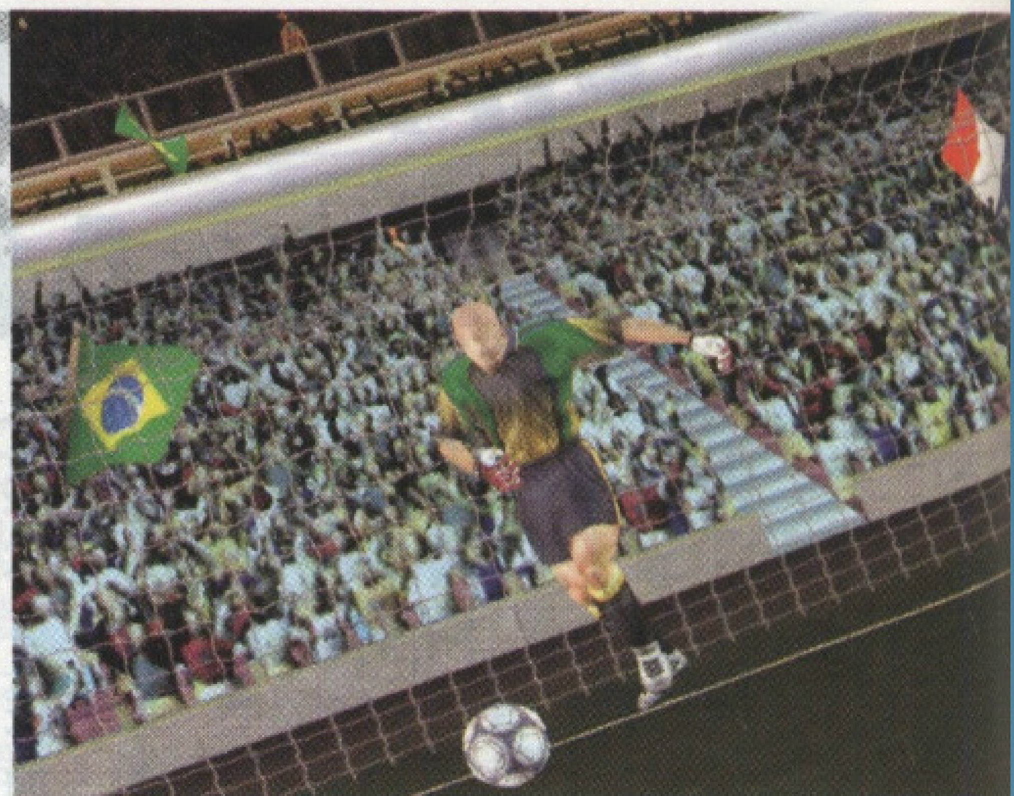
BUG一词与AI相同，都不好定位。比如说FIFA系列前面若干代的产品，几乎每个都有这样那样的“甜点”。远的不说，就说FIFA2001中的边路起球中路包抄，这种“甜点”算不算BUG呢？



坦白地说，我们这次FIFA2002的测试中并没有发现类似的“甜点”，也许是因为测试时间太紧没有发现吧。我们倒宁可希望它真的没有类似“甜点”，这对于FIFA系列来讲，也是一个进步。

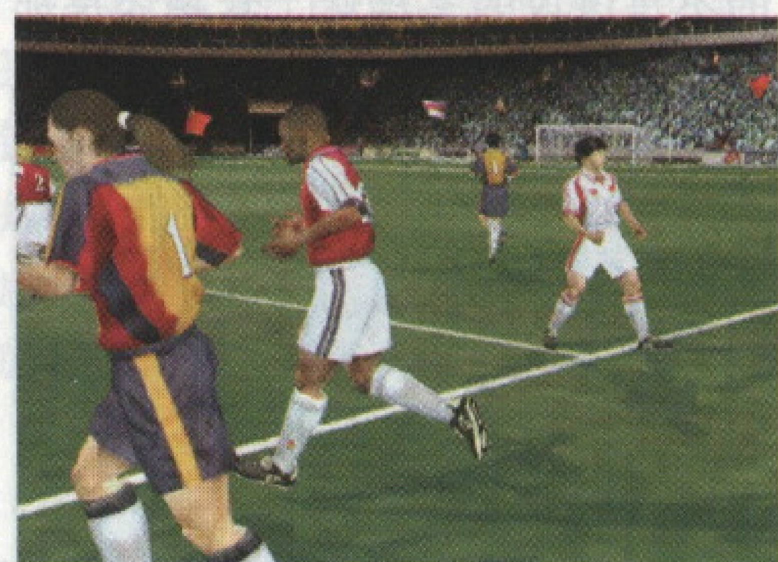
“甜点”虽没找到，BUG却发现了一个，还是个大个的，请看“无敌越位大法”——

任意球队选用4-4-2（平行站位）进入游戏，比赛开始后将后方线调整为1人拖后的1-3站位，不要将人员进行调整。此时只要对方传球时该队前锋处于拖后后卫与前3名后卫之间，电脑裁判即认为越位。根据我们实验室初步研讨认为出现此种状况的原因在于：电脑裁判和电脑所控制方在判定越位时标准不一。电脑裁判越位以球队初始后卫线的中卫为准，当调整阵容后，默认的拖后中卫并不是以前的两名中后位里的1名。而电脑操控的进攻方则根据你的阵容变化，频频出入到拖后后卫与前3名后卫之间，因而就会屡屡落入你的越位陷阱之中。



除了上面提到的“无敌越位大法”外，守门员会出禁区开门球、贴图方面的各类失误这里就不说了。

总体来。FIFA2002的AI表现还让人满意，至少比上一代有了明显提高。只要一代比一代进步，这个游戏系列就是有希望的。考虑到FIFA2002是一款只有半年寿命的产品（世界杯2002很快会推出并取代它的位置），我们有理由相信世界杯2002推出后，会带来更多的快乐！



FIFA2002 梦之队

本评选采用的阵型是应用最为广泛的标准4-4-2阵型，本评选只代表晶合实验室独家立场。

本次评选完全依照FIFA2002中对球员的设定（包括位置和能力），评出正选球员11名，替补球员7名。

正选名单：

守门员	卡恩（德国，94）
左边后卫	科科（意大利，90）
左中后卫	罗伯托·卡洛斯（巴西，94）
右中后卫	希耶罗（西班牙，94）
右边后卫	卡福（巴西，80）
左边前卫	卡那瓦罗（意大利，90）
左中前卫	绍尔（德国，88）
右中前卫	菲戈（西班牙，97）
右边前卫	托蒂（意大利，93）
左前锋	拉尔森（瑞典，92）
右前锋	舍普琴科（乌克兰，95）

替补名单：

守门员	巴特兹（法国，92）
后卫	马尔蒂尼（意大利，92）
	内斯塔（意大利，94）
前卫	阿尔贝蒂尼（意大利，89）
	齐达内（法国，94）
前锋	克雷斯波（巴西，91）
	劳尔（西班牙，91）

考虑到替补球员人数的限制，就不再详述其场上位置。从上面的评选可以看出，尽管EA对于队员的位置和能力的设定有很多值得商榷的地方，但这个评选结果还是能为大家所接受的……

球队设定讨论

号码	EA设定	实际
1	江津	安琦
2	杨晨	张恩华
3	虞伟亮	杨濮
4	符宾	吴承瑛
5	孙继海	范志毅
6	马明宇	李明
7	邵佳一	孙继海
8	黎兵	李铁
9	曲波	马明宇
10	谢晖	郝海东
11	舒畅	于根伟
12	曲圣卿	宿茂臻
13	申思	陈刚
14	祁宏	李纬峰
15	宿茂臻	申思
16	李纬峰	曲波
17	徐云龙	杜威
18		李小鹏
19		祁宏
20		杨晨
21	范志毅	
22	张恩华	江津
23		符宾
24		
25		张玉宁
26	李铁	谢晖
27		
28		区楚良
29		
30	李小鹏	
31	李明	
32	吴承瑛	

我们有理由相信：刚刚经历了世界杯出线喜悦的中国球迷们，在拿到FIFA2002的第一时间，就会去查阅其中的中国队阵容名单，看看自己心目中的英雄们到底被EA“设定”成什么样？

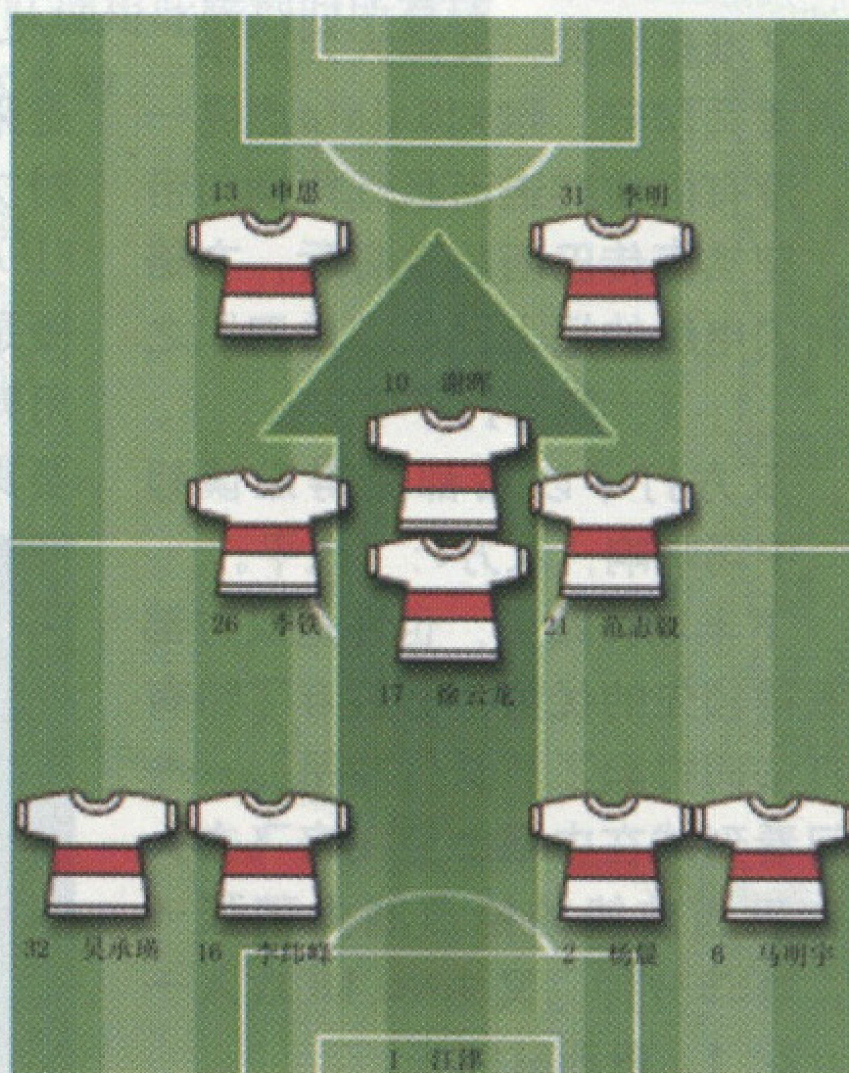
请对比右面两图，我们也同样有理由相信：球迷朋友们会和我们一样大失所望的，大家可以看看上面的对比列表，居然没有一个队员的号码是正确的！EA确实不能不让人佩服！或者是中国队整体水平差，不受重视？看来也不是这样，我们查阅了一些世界强队的名单，比如在阿根廷队中，“战神”巴蒂的号码是12号，而且并不在默认的主力阵容中。再仔细替EA想一下，他们也确实不容易，不论世界上哪个球队，都是“铁打的阵容，流水的兵”，阵容也确实没法弄的太准确，再说都弄准确了，那些做什么阵容补丁的不就没事干了！

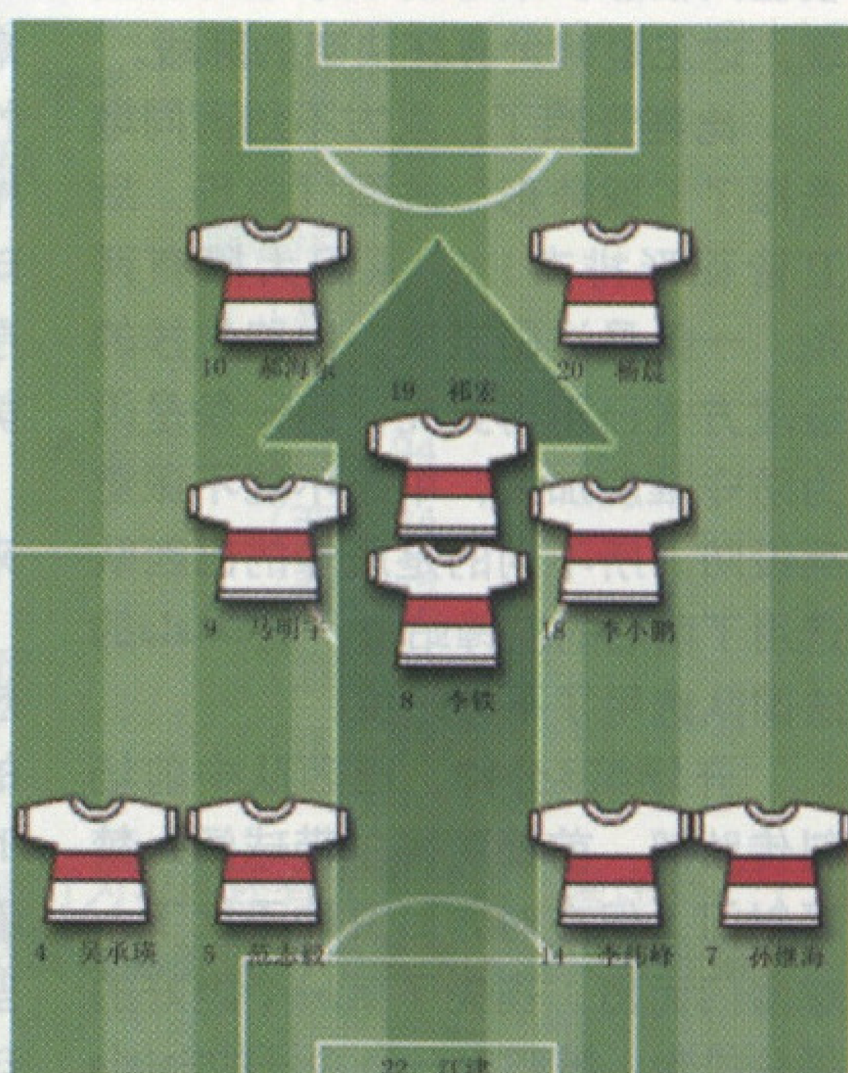
号码不准确也就算了，入选名单有出入其实也无伤大雅，但队员在场上司职的位置弄错就有些说不过去，比如EA阵容中的3号虞伟亮（他好象从来都没有被招到过国家队，真不知道EA是怎么想起他的），他应该是上海申花队的替补门将，在FIFA2002中却成了中国队的左前卫，而且技术参数是最高的（技术参数49，处在并列第一位）。还有象杨晨打右后卫，李明、申思当前锋就更不用说了。从这一点来说，EA真是应该感谢法兰克福队，感谢它降级到了德乙（FIFA2002中没德乙联赛），否则就会出现下面这种怪现象：一名在中国队兢兢业业、老老实实打后卫的技术参数只有49的杨晨，在德甲联赛法兰克福队中成为正选前（中）锋，而一大群技术参数60、70甚至80多的德国（或其他各国）前锋当他的替补。

EA对于球队能力的设定更成了广大玩家攻击的目标，首先就是一些传统的强队（意思就是现在已经不那么强了）设定的太高，最典型的是德国队，另外就是2002年世界杯已出现球队设定的高（中国队的平均40多或者还是沾了这个光，否则……惨不忍睹），而被淘汰的诸如荷兰这样的强队与德国的平均参数相差在10以上，已经是完全的两个档次的队了，可事实上呢？就中国队本身而言，平均参数设定的低我们也可以不追究，或者我们水平就是这么低，或者我们不应该为世界杯出线而沾沾自喜，又或者……但我们真的和日本、韩国也有那么大的差距吗（大家对比一下就知道了）？真的期望日韩世界杯早一点儿开始，或者中国队能证明些什么！

也许有人说，亚洲除了日、韩，其它队都是两格的参数，那我们要问：“这是理由吗？这真的不是一条理由！”亚洲除了日、韩以外的近40个队，难道都处在一个水平线上？？？而且这40支球队中的绝大多数的队员甚至没有名字，只能称为No.X？难道EA想让他们都体会一下乔丹或罗纳尔多那种人们只能避其讳而称其号码的自豪感？

没有球员名字而只能以号码称呼的球队并不只限在亚洲，像荷兰这样的欧洲强队也是如此，对于这个现象比较可以解释得通的理由是：国际足联没有给EA公司提供最新的球员名单；EA公司与X国球队（足协）没有就该队球员的姓名使用权达成协议。即使是这样，对于EA这样有影响力的游戏制作公司，对于FIFA这个有近10年传统前后共推出9集的王牌游戏系列来说，上面的理由还是太苍白了。





2002年世界杯模拟决赛

FIFA2002中并没有涉及到世界杯决赛阶段的比赛，因为EA并不想它抢了“世界杯2002”的戏，但热心的球迷恐怕现在就在揣度到底明年谁会得冠军。

晶合实验室在对FIFA2002进行评测的同时，还模拟了2002年世界杯决赛的比赛。在讨论哪两个队能进入最后决赛时，实验室内部发生了很大的分歧，最后决定由参加模拟决赛的两名选手自己选择，辰烽选用了巴西队，众人皆劝他重新考虑，因为巴西队能否参加决赛圈的比赛到现在为止还是个疑问，等到



读者读到这篇模拟决赛报道时，说不一定巴西队已被淘汰。但辰烽无比的坚决，我们只能希望他对巴西队的信心能够帮助巴西队顺利出线进而杀进决赛夺得冠军。另一方Salala选择的球队是法国队，还算比较让人信服。细心的玩家也许会发现，这正是98世界杯决赛的翻版。

比赛开始了，双方不约而同地选择了“双菱形”阵型（中场、后卫皆菱形排布），原因大概有两条，一条是边路进攻、中路包抄的进攻方式已不再灵光，另一条是因为防守难度加大，中路不能不派重兵设防。所不同的是辰烽的巴西队选用了前后的前锋站位，而Salala的法国队选用了平行站位。

开场第3分钟，巴西队中前场斜传肋部，前锋贾德尔带球闯入禁区射门，但在对方后卫的干扰下，球滑门而出，丧失了第一个绝好的得分机会。被吓出一身冷汗的Salala马上组织反攻，但成效并不明显。辰烽也意识到只靠中路进攻效果不好，就有意识地多打起边路进攻。第12分钟，巴西队卡洛斯左路下底后将球扣回晃过图拉姆的防守，从容直传中路，中路跟上的贾德尔迎球劲射，巴特兹下意识地将球挡了一下，右路包抄到位的No.18 轻松补射入网。1：0，巴西队领先。

领先后的巴西队进攻有些放松，而失球后的法国队也改变了进攻策略，减少了中前场的配合而加强了个人运球突破，第15分钟，齐达内中路得球闪过巴西中后卫凶狠的逼抢，禁区前沿一脚冷射，球打在左边门柱上弹出。

第21分钟，巴西队故计重施，但卡洛斯的传中被图拉姆挡了一下，里瓦尔多抢得落点直传禁区，No.18 近在咫尺的射门居然又打到门楣上。第23分钟，巴西队又卷土重来，用的还是老套路，当然，结果也一样——射门又被门楣挡出，不同的是射门的是里瓦尔多。

稳住阵脚的法国队开始反攻，第28分钟，齐达内右路中场带球疾进，连过对方两名防守队员，突入禁区射门，可惜稍稍高了一点。第41分钟，法国队后场长传，齐达内拿球又准备强突，辰烽大为紧张，忙调重兵防守，谁知Salala虚晃一枪，没有向前突进而是选择横向带球，突然直传巴西后卫身后，右路亨利闪电般的插上已成“单刀”之势……1：1，双方打平了。

双方打平以后都变得谨慎起来，中场哨响，双方1：1战平。

下半场开始了，也许是双方都想取得领先的优势，都放弃了特有的打法而打起了“长传冲吊”，一时间看到球在中场上空飞来飞去，看来巴西前锋的抢点能力稍强一些。第55分钟，又由No.18 攻入一球。2：1，巴西队领先。

谁知好景不长，巴西队后卫解围时没有果断地将球破坏，被法国队齐达内反抢成功，攻入扳平一球，这时是第58分钟。2：2，双方再次战成平局。莫名其妙丢球的辰烽大为恼火，开始不顾一切的强攻，在两次将怒火发泄到对方的门柱后，终于在第84分钟由贾德尔又攻入一球。3：2，巴西队领先。

法国队并没有放弃，又是法国的英雄齐达内，他中场得球后冷静的看了看同伴的位置，正当巴西队没有判断清楚他是要强突还是要分球的时候，齐达内已经快速起动，连过对方3名后卫攻入一球，此时的比赛已经进行到88分钟。3：3，看来打加时已无可避免。

加时赛由法国队开球，Salala第一次感到胜利离自己如此的近。法国队通过有效组织渗透到巴西队禁区边缘，也许是太想赢球了反而影响了水平的发挥，法国队功臣齐达内的射门稍稍高出门楣。胜利的天平已经开始向巴西队倾斜，而经验老道的辰烽也没有浪费机会。第95分钟，No.18 利用速度甩开法国后卫德塞利，攻入制胜金球。4：3，巴西队取得最后的胜利。

通过观看这场比赛，我们发现了一个有趣的现象：双方的进攻都是采用“个人带球突破配合直传打对方身后”，却基本没有使用FIFA2002中新增的“二过一”，大概是游戏发行时日尚短，还没有使用熟练，看来FIFA2002所做的改变要真正深入人心，还需要时间……



史上十大球队

评选规则：由晶合实验室成员投票产生。

评选依据：该球队的成就、人气、实力、对整个足球运动的贡献等等。

注：十大球队评选采用国家队、俱乐部队混合评选的方式，当然评选的标准有所不同，国家队的成就主要考察在世界杯等赛事的成绩，对于俱乐部队主要考察的是联赛成绩和各种杯赛成绩。

所选中的球队并不特指某一时间段的该队，而是该队历史以来的综合评价。

	成就	人气	实力	综合贡献
巴西队	10	9	10	9
AC米兰队	9	10	9	9
意大利队	9	9	8	9
皇家马德里	10	7	9	9
尤文图斯队	9	9	9	8
阿根廷队	8	9	9	8
曼彻斯特联队	9	9	8	8
拜仁慕尼黑队	8	8	8	8
德国队	9	7	9	6
法国队	7	8	9	7

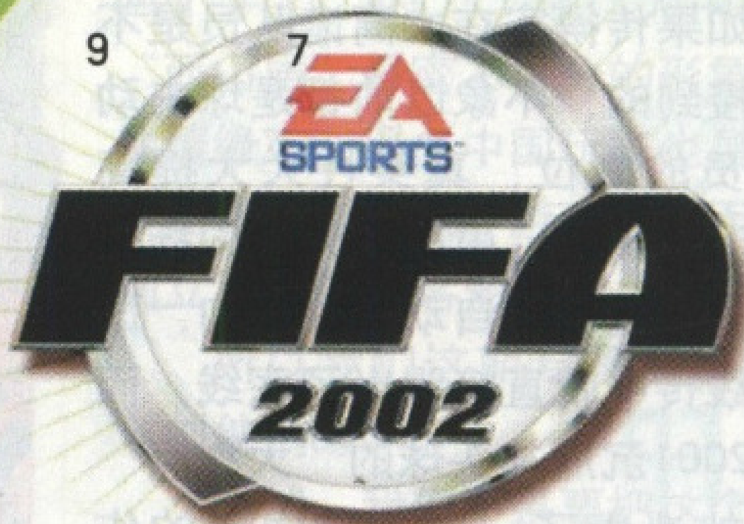
史上十大球星

评选规则：由晶合实验室成员投票产生。

评选依据：该球星的成就（获得世界杯次数等）、人气、实力、对所在球队及整个足球运动的贡献等等。

	成就	人气	实力	综合贡献
马拉多纳	9	10	10	9
贝利	10	8	10	9
贝肯鲍尔	9	8	9	9
克鲁伊夫	7	9	9	9
齐达内	8	8	9	8
普拉蒂尼	7	9	9	8
巴雷西	7	8	9	8
巴斯腾	7	9	9	7
巴乔	7	9	9	7
巴蒂斯图塔	6	9	9	7

晶合实验室 FIFA 2002 "十大"评选



FIFA2002中的十大强队（国家队）

评选标准：完全按照FIFA2002中所设参数，以正常4-4-2为标准阵型评选。计算该队使用此阵型时所有球员（包括主力和替补）平均技术参数。

1. 意大利	84
2. 德国	83.3
3. 西班牙	83.2
4. 法国	82.3
5. 阿根廷	80.5
6. 英格兰	80.2
7. 巴西	77
8. 比利时	75.9
9. 瑞典	73.2
10. 葡萄牙	72.4

FIFA2002中十大球星

评选标准：完全按照FIFA2002中所设参数。

1. 路易斯·菲戈	（葡）	97
2. 舍普琴科	（乌）	95
3. 齐达内	（法）	94
内斯塔	（意）	94
卡恩	（德）	94
罗伯托·卡洛斯	（巴）	94
希耶罗	（西）	94
8. 托蒂	（意）	93
9. 马尔蒂尼	（意）	92
巴特兹	（法）	92

技术参数被订为92的还有几名球星，考虑到“十大球星”的提法及其本身的实力和名气，就只好舍掉了。



总体评价

就在中国足球队冲出亚洲，走向世界之际，我们又见到了FIFA2002。与上一代相比，游戏画面在整体感觉上基本保持了FIFA2001的水平，球场和球员的造型看不出和FIFA2001有什么差别，球员的脸上依然泛着惨白的“反光”，不过观众席的画面似乎又比以往生动了一些，幸好在高速的运动中不用去注意这些细节。

运动是FIFA2002的主题，玩者在游戏中的主要精力都要放在如何运动上。而对于老FIFA迷来说，最大的变化就是让他们感觉突然不会玩FIFA了——带球过人、传接球、接高空球、沉底传中、蓄力射门……都变得陌生了。而熟悉《实况足球》的玩家则发现，EA的FIFA越来越像它的孪生兄弟了。在FIFA2001里EA还只是引入了《实况足球》传身后球的概念，而这回几乎是照搬了后者的许多设计。在与电脑比赛时，想靠花哨的动作连过数人已经很困难了。E键的犯规功能和护球功能被彻底取消了，只能做几个盘球动作，暴力足球派的优势丧失殆尽。同时被取消的还有Q键的传身后球、Alt键的造越位和Ctrl键的围抢，看来EA在FIFA2002的控制设定上更加趋向于家用游戏机用几个简单键位操作的方式了。随之而来的则是所有的传球都带了提前量，接球队员会自动跑位，这个自动功能是可设置的。但传球是根据玩家的传球方向决定的，如果传得实在太离谱队员是不可能接到的，不象以前都是球主动找队员的方位，真实性大大提高了。沉底传中、射门的方向同样很苛刻，系统不会自动调整方向，面向底线传中就直接踢出了底线，而FIFA2001沉底加头球的“大甜点”自然就消失了。由于蓄力条的作用，射门的难度进一步提高，力量的控制十分困难，而且很难控制角度，经常偏出球门。带球时加速就容易被断球，这点也是从《实况足球》学来的，而按空格键就能打出漂亮的二过一配合就更是青出于蓝了，但反响却是“比实况还夸张”。总的来说，这次EA让FIFA在运动方式上有了比以往更大的变化，力图在趣味性和真实性上做到更进一步的加强，因而对于新手来说在操作上的难度更大了一些，对于FIFA系列的老手来说则不会有太大的问题。

FIFA2002最令人遗憾的一个方面就是其在球员资料的准确性上还有极大的不足，有许多球队还没有球员的名字，还有很多有名的球员不是位置不对，就是水平设定太离谱，让热爱足球的玩家感到啼笑皆非，其所致力于加强的真实感在此大大的打了一个折扣。



总分:90

普通级2级

评分

项目	内容
制作	EA SPORTS
发行	EA
载体	CD×1
类型	体育
语言	英文
环境	Win 98/Me/2000
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

分级

成人度——1级
内容健康、单纯，不含任何色情成分。

暴力恐怖度——1级
无任何表现血腥、暴力及非人内容。

意识导向度——1级
具有健康的主题，无粗俗文字，具有与我国相通的文化背景。

操控度——2级
操控较为简单，但需要具备一定的电脑游戏使用和足球知识的常识。

总评：适合所有年龄人士，但由于操控的原因，可能部分过于年幼的小学生难以掌握。

两代剑侠 六载情

本刊记者：X-BOY

编者按：传说，在中原的西部有一座山，神秘异常，被人们称为“西山”。据说山中的一个小屋里住着几位侠客，他们策马扬鞭、纵横江湖。但他们不是去劫富济贫，而是一直在为茫茫尘世中的人们寻找着一种快乐，一种可以让他们忘记现世的郁闷，一种可以快意江湖、笑傲天下的快乐。后来，人们把这几位侠客住的那个小屋叫做“西山居”……

不过，这当然不是“西山居”名称的真正由来了。

读者们大概都还记得，年初的时候，我们的杂志曾经做过一期名为“西山居素描”的专题企划。其实那篇专题里已经说过“西山居”名称的由来了，翻翻旧杂志吧。



独家特别介绍“新剑侠”最新图片、西山居纪念照片及新旧对比图，让你一次看个够

一说起西山居，我们的眼前就快速闪过了《中关村启示录》、《地雷战》、《剑侠情缘》等字样，然后渐渐定格在了“剑侠情缘”四个字上。因为，给广大中国玩家留下的与“西山居”最密不可分的形象，应该就是《剑侠情缘》。很多中国玩家也是从那时起才开始真正深入接触国产游戏的，而西山居，也因此确立了它的侠客形象并为大家所喜爱。

所以我们这期专题企划的主角就是——《剑侠情缘》。

当然，我们不是要把这个四年半前的“老革命”再拿出来给大家上一堂教育课，不然，肯定会睡倒一大片。我们是想借本月《新剑侠情缘》的上市之机，和大家一起来聊聊“西山居”和《剑侠情缘》之间所发生的一些故事，以及那些你不知道但你又一定想知道的游戏制作幕后花絮。“一起来吧！”

【上篇】

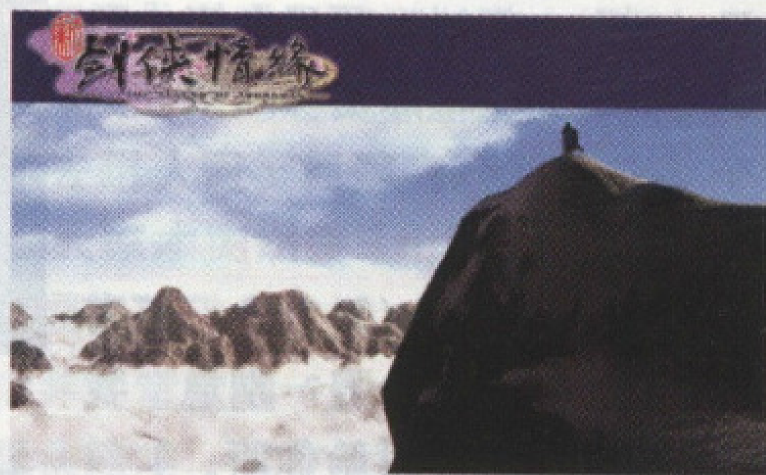
初涉江湖之——“西山三剑客”与《剑侠情缘》的故事

先问你两个问题：你知道“西山三剑客”吗？你又知道《剑侠情缘》和《独孤九剑》的关系吗？

回忆场景第一幕，Action！

时间：1993—1996年；地点：成都&珠海；角色：裘新、求伯君

你肯定想不到，外表略显瘦弱的裘新在1993年时从事的工作竟然是——“制造战斗机”。裘新毕业于北京航空航天大学计算机专业，毕业后在某科研单位研究飞行控制系统。性格的原因，青年的裘新开始不满足于这种一成不变的生活，又因为受了当时《侠客英雄传》（年少的玩家可能都没见过这款



天上地下，唯我独尊！

320×240的“古董”RPG吧）和《轩辕剑2》的影响，裘新开始尝试自己做游戏，他为那个雏形中的游戏起名为《独孤九剑》，他构想中的这个游戏将是一个类似《金庸群侠传》的开放式武侠RPG。裘新负责游戏的程序和策划，他的朋友施蒙岭为他担负起美术的工作。但这时，时间问题成了最大的“瓶颈”——裘新发现，他根本没有多少余暇投入到游戏制作上。于是，裘新做出了一个也许是他一生中最勇敢的选择——辞职。之后，他把装有《独孤九剑》Demo的四张软盘揣进背包，踏上了开向北京的火车，开始追求那个虚无的游戏梦。“故天将降大任于斯人也，必先苦其心志，劳其筋骨……”，当时中国的软件公司并不了解游戏，要找一家肯投资的公司简直难如登天。裘新一连走访了16家公司，但没有人给这位毛遂自荐的青年一个机会。

离开北京后，裘新回到了家乡成都，在IT圈子里谋得了一份工作，他在等待着，他的游戏梦还没有醒……

光阴似箭，3年后。

1996年，其时正在深圳海洋主板厂任职的裘新，去珠海旅游。故事的转折点就在裘新到达珠海的那一天。他刚出港口，抬头看到了“金山公司”的广告牌。他马上想到了一个人，对！就是《中关村启示录》和《中国民航》的创作者求伯君。裘新迈进了金山公司的大门。但事情的发展就好像电视连续剧的剧情那样——求伯君恰好不在公司。无奈，裘新只好给求伯君留下了一封信，在信中，他不仅向求总介绍了自己，更是对公司未来的发展提出了自己的大胆见解。他所不知道的是，求伯君也是一个不折不扣的武侠迷，他也正酝酿着做自己的武侠游戏。事情的发展是在意料之中的，求伯君派人找回了裘新。两人见面之后一拍即合，西山居的两位灵魂人物终于有了第一次的“XX接触”。同年3月，裘新带着《独孤九剑》加入金山公司。由于受到当时《仙剑奇侠传》的影响，游戏改为主线式的剧情。它的画面也经过了全面重绘，游戏的面貌越来越清晰了，《孤独九剑》脱胎为《剑侠情缘》。后来被我们戏称为“西山三剑客”之一的裘新，就这样开始成为“西山”的一代“大侠”。



是不是很像最终幻想电影版：Spirits Within里的女主角Aki Ross?


哈哈，可爱的Q版求伯君

裘新：1996年3月加入金山公司，历任西山居首席程序师、研发经理、市场经理、经理；西山居《剑侠情缘》、《地雷战》、《决战朝鲜》项目负责人和主程序员，《剑侠情缘2》项目负责人。

（Cut！OK）

（3-1=2，还有两个人呢？别急，我继续讲给你听。）

话说当时，求伯君和裘新只是决定了这个游戏的类型和程序引擎，但并没有给这个游戏制定一个完整的故事结构和详细策划，只是有了《剑侠情缘》这个名字而已（一开始，游戏的名字还不是叫《剑侠情缘》，而是叫……待会儿告诉你）。这时，“剑侠”的另一个重要人物——李兰云，“西山三剑客”中的第2位出现了。

李兰云：1996年加入金山公司，曾任西山居副经理、首席策划，《剑侠情缘》、《剑侠情缘2》、《地雷战》、《决战朝鲜》的策划兼编剧，2000年离开西山居，在珠海创办第三波软件珠海研发基地，现任菲尔纳软件（深圳）有限公司副总经理兼研发部经理。（注：性别——男）

在讲李兰云之前，先要提一个人，他就是梁恽炜（也就是当时圈里有名的“卫易”），西山居编外策划，《剑侠情缘》故事起草人。“剑侠”第1章的基本剧情，主题歌《笑问情缘》的歌词，还有游戏中同时出招的战斗设计，全都出自他的手，他也是《剑侠情缘》的一个重要奠基人。因为当时他不能长住珠海，所以，后来“剑侠”的主要策划工作和协调就全部落到了李兰云身上。

关于李兰云，下面有请现在“西山居的老大”裘新先生给我们做个详细介绍，掌声欢迎（哗……）。


碧霞岛上的战斗


男主角独孤剑，正直善良，深爱着张琳心

形式：口述、回忆、倒叙；口述人：裘新；主角：李兰云

“（1996年）5月份，人事部转给我一份求职信，对方名叫李兰云，来自湖北恩施，是个教电子学的老师，随信附了一个抗日题材游戏的策划案。策划案写得很有特点和创意，文笔也相当流畅，正好项目还缺一个剧情文案，于是李兰云成为七剑侠的最后一侠（指的是当时西山居的首批7个成员）。上面提到的策划案在第二年被我们改造成了一个战棋游戏，名叫《抗日——地雷战》。

“这一年，我27岁，李兰云30岁，是西山居年龄最大的。”

“李兰云是个慢性子，但喜欢动脑筋，能把问题琢磨得很透。他做策划能把相关背景资料研究得很细，他有句口头禅叫‘据考证’。”

“他在《剑侠情缘》剧情方面做得很棒，但我个人认为他在西山居的创作顶峰是《抗日——地雷战》。”

“李兰云有个女儿叫李雨施，非常可爱。她充当了西山居所有游戏的测试人员，还真测出了些BUG，我们后来把她的名字也放到了制作人员表里。”


此乃主角独孤剑的草图，想看完成图，请往后翻

“李兰云的到来给西山居产品的灵魂注入了生气，他虽是搞技术出身，但文笔也很好，剧情下的人物个性被他一一刻画出来。就连‘剑侠’里的那些藏头诗、片头的序言等，现在读起来仍觉得蛮有气势。”

……


女主角张琳心完成图
“想看我没化妆的样子吗？别往后翻哦”

李兰云到西山居的经过显然没有裘新那样的一波三折，但他设计的《剑侠情缘》游戏剧情的确定却是真的一波三折。你可能不知道，“剑侠”中的天王帮帮主、独孤剑后来的妻子——杨瑛的设定原型竟是个男人。下面马上为你插播由李兰云为我们讲述的《剑侠情缘》制作过程中几段不为人知的小花絮：

ACT1 被小板凳阻挡的独孤大侠

游戏中有一幕是独孤剑要到青楼2楼去见南宫彩虹，根据情节的需要，独孤剑必须从青楼外施展轻功飞身翻上二楼，而不能从前门进入。可是这样一来，怎样不让独孤剑从前门进入就成了一个问题。负责地图的美术人员灵机一动，在进入南宫彩虹房间的过道上放了一个小板凳，并将此处设置为障碍，此问题就算解决了。当时大家也没有怎么去想，觉得能够完成情节就OK了。玩的时候，大家才突然发现：独孤剑为了见美女，可以施展轻功飞上二楼，却不能跨越走道里的一个小板凳！堂堂的一代大侠，居然被一个小板凳搞得晕头转向，实在是莫名其妙。在大家的强烈“攻击”下，过道的小板凳最后被换为一个


某女读者："真是'玉树临风一帅哥'啊！"

彪形大汉，总算把情节圆了过去。

ACT2 "变性人"—杨瑛

《剑侠情缘》的剧情设定做到中期时，独孤剑和张琳心如胶似漆，南宫彩虹和张如梦也开始卿卿我我的时候，某天，求总（求伯君）来到开发部，严肃地说："老李，这不行！"

"什么不行？"我的心悬了起来。


戒备森严的宋军大营

"南宫彩虹怎么可以和张如梦好呢？应该和独孤剑好才对。"

"独孤剑不是已经和张琳心好上了么？"

"跟一个女孩好没有成就感啊！一追二才过瘾……（此处省略求总循循善诱状解说词约900字）"（笑）

"可是，前面已经作了好多铺垫，南宫彩虹和张如梦现在已经生米煮成熟饭，独孤剑没办法插足了！"

"那我不管，总之老李你要给独孤剑再找一个老婆！而且要漂亮！"（再笑）

本人沉思片刻："不就是多找个漂亮女孩吗？行！把天王帮帮主杨鹰改成杨瑛，由男的变成女的，不仅容貌沉鱼落雁，而且武功也非常了得，更重要的是，此女心怀大志，高风亮节……和独孤大侠乃是天作地合的一对！"（大笑）

"行，行，行！就这么定了。"

于是，一个在游戏前半段女扮男装，在后半段与独孤大侠一起出生入死的女侠就这样诞生了。

ACT3《剑侠情缘》名字的由来

求总是个性情中人，喜欢游戏，所以也就喜欢和做游戏的人在一起。有一次在外面吃饭，大家聚在一起，围绕我们即将开张的武侠游戏展开了讨论。主角得是使剑的，故事里一定要有男女主人公的感情故事，还得看是否有缘分……于是大家便七嘴八舌开始讨论起这个游戏的名字了。"剑侠恩仇记"、"剑胆情心"、"碧波剑影"、"剑缘"……最后，还是求总说出了"剑侠情缘"4个字，于是，一锤定音。今天，这4个字已经伴随着西山居经历了数载，剑侠系列也逐渐成为西山居的品牌产品。

咳咳……故事发展到这里，相信大家都已经清楚了《剑侠情缘》的整个开始和经过了吧，也就是说，《剑侠情缘》的名字确定了之后，裘新找到了求伯君，过了几个月，李兰云的求职信寄到了西山居……



张琳心，天资聪颖，活泼可爱，禁军都指挥使张风之女

不过，现在再告诉你，其实ACT3的讲述人不是李兰云，而是"西山三剑客"中的第3位——罗晓音。

罗晓音：四川人，中国音乐学院作曲系进修结业，1995年夏加入西山居，独立创作西山居所有作品的音乐和音效，《剑侠情缘2》项目经理，现任金山研发部西山居经理。

"没声音，再好的游戏也出不来"（笑），西山居很明白这个道理，所以始终非常重视游戏音乐的制作。于是，罗晓音便挑起了游戏音乐制作的大梁。罗晓音前后总共


素面朝天也是美女一个

为“剑侠”系列写了23首主题曲，其中融合了多种民族音乐中的元素和技巧。你可能知道罗晓音包揽了“剑侠”系列的所有音乐制作，但是主题曲“笑问情缘”的演唱者也是他，这你恐怕就不知道了。

西山居坚持以名歌手来演绎游戏中的主题曲，谢雨欣演唱的“天仙子”，彝人制造演唱的“纵横江湖”以及俞静演唱的“爱的废墟”等等。这些歌曲为游戏增添了浓重的灵魂。关于这件事，罗晓音还有一段有趣的回忆呢：“因为需要安静，求总专门在公司六楼给一间房让我做音乐，我的起居习惯也变成了“夜猫子”的方式，一旦静下来就很少愿意出门。有段时间写音乐很投入，当写完音乐出到楼下准备出去逛街时，感觉特别的新鲜，甚至有点陌生，仔细一算，有一个星期没出离开公司这幢大楼了。珠海本身文化氛围不足，再加上我们认识娱乐圈子的人几乎是空白，当时为了找歌曲的主唱，求总和我一个一个的歌厅、晚会都去看了、听了，最后我们决定选用一个唱民歌的女孩子来为我们演唱《笑问情缘》的女声，她的名字叫白梦。《满江红》的演唱者们是在公司挑选的，本来想全都用西山居的人来唱会更有意义，不过裘新和李兰云什么都好，可就是没选中他们几个也一起来唱。最后确定了十人，排练了半下午的时间，第二天浩浩荡荡便向广州出发了。《笑问情缘》和《满江红》是在广州新时代录音棚录的。新时代公司当时造就了杨钰莹、毛宁等先辈，档次自然还是很高的，当然，现在不提也罢。给《满江红》录音的时候，大家鱼贯进入录音棚。伴奏声响起，大家不知为何一下子紧张起来，老对不准拍子，想着每小时按千元计算的棚费，我也急了，干脆站到大家面前挥舞着双手给大家打拍子，求总站在离话筒较近的地方，也很卖劲地唱，不信你就亲自听听那首《满江红》。”

就这样，《剑侠情缘》在西山居众侠的齐力下终于一步步成型。1997年4月12日，正式版在全国公开上市。

西山居就像是一个幸运的少年英雄，开始步入了江湖……

前右 罗晓音、后左三 裘新、后左四 梁烽炜、后左六 李兰云



“昨夜，我梦见我又回到了曼陀丽庄园……”这是奥斯卡名片《蝴蝶梦》的第一句台词，表达的感觉和我现在感觉十分相似。六年了，还是在珠海，莲花山，金山大厦，二层，一切是那么相似，又是那么不同。

——裘新 2001年11月

【下篇】

人在江湖之——“剑侠”再续新情缘

《剑侠情缘》出品后获得了预期的社会效果，在中国整个游戏业的发展中留下了自己的一笔，但之后的西山居没有趁热推出它的2代产品，转而推出了战棋类游戏《抗日——地雷战》（1998年3月）和《决战朝鲜》（1999年2月）。前者脱胎于李兰云进入西山居时所带的策划案。西山居当时的想法是破除固步自封，积极扩展新的游戏思路——当然，这两款游戏之所以诞生，是和主创人员喜欢玩光荣《英杰传》不无关系。其实从某种意义上说，它们和《剑侠情缘》有着相同的特点，都是几个




南宫彩虹，与张如梦兼有家仇和国恨，但却两情相悦




张如梦，张琳心的哥哥，人品俊朗、性格刚直，敢爱敢恨

主创者“拍脑门的决定”。

由于种种原因，《抗日——地雷战》和《决战朝鲜》还是产生了一定的影响，得到了不少玩家的好评，不过经济收益却很平平。

《决战朝鲜》推出之后，《剑侠情缘2》的开发被提到了议事日程上来。但是这一次的产品立项的决策过程已经有别于前几款产品了：先做市场调研，根据调研数据总结立项报告，经公司决策层批准之后，才开始着手开发。

最初西山居决定采用类似“仙剑”的45度角移动和回合战斗方式构架整个游戏。但是主程序员王炜指出，当时受众最广的角色扮演游戏是《暗黑破坏神》式的A·RPG。公司采纳了他的意见。在游戏的剧本编写中，还特别为迎合新生代玩家而加入了一些时尚的用语。





杨瑛，天王帮帮主，一直隐藏自己内心的情感默默陪伴在独孤剑身边

2000年6月，《剑侠情缘2》正式面市，据金山公司称，该游戏在两个月的销售时间内创下了15万套的国产游戏零售新记录。年底，根据玩家的要求而对2代游戏的结局进行改动的《剑侠情缘2白金版》、《剑侠情缘2完美版》及时推出；2001年7月，更新引擎的《剑侠情缘外传之月影传说》也准时面市，至此，“剑侠”成为国产游戏中仅有的系列“品牌”产品。

现在回过头来看，西山居的种种历程，正是中国游戏业从拓荒到迂回，再到成熟的过程的典型历史。

两个月前，本刊记者从金山公司得到消息，他们正在开发《新剑侠情缘》。当时“新仙剑”正闹得红火，我问他们是不是因为受到了这个多年来的老对手的影响，也干起这新瓶装旧酒的活儿来？西山居的人都笑了，“纯属英雄所见略同”他们又反问记者：“难道我们现在出这款产品时机不对么？”



现在游戏中的反面角色是越做越酷了 南宫灭：“我‘酷’故我在！”

《新剑侠情缘》虽然是基于1997年《剑侠情缘》的剧情创作的，但在细节表现上做了较大的改动，这种变化从游戏的开始就体现出来，在原作中以刘轻舟和主角独孤剑的对话中一言带过的“衡山派偷袭金兵营”这段情节这次以CG表现了出来，游戏中主要人物的性格被重新刻画，更加丰满感人。过难的情节和迷题被修改过，战斗中引用了阵形攻击的概念。

新旧两代剑侠的变化更多的还是体现在技术技术层面上的。

裘新介绍说，从程序上讲，《剑侠情缘》的系统结构比《新剑侠情缘》简单，直角系统，不支持鼠标，运行在DOS上。那时的程序设计要考虑非常多的底层，系统中断要自己写，声卡驱动，EMS驱动，光盘驱动都要自己写，内存控制受64K的段限制和640K的常规内存限制，《剑侠情缘》采用320×200，256色四页的异13模式，给编显示函数带来非常多的麻烦，就是为了节约100多K的常规内存。由于没有INTERNET，大量的资料难以获取，各种文件格式要靠自己摸索，自己拆解。由于时间限制没办法编脚本解释器，剧情都是用程序语言实现的，这样就没有好的策划接口，数值设定工作也得自己完成。现在想起来都不知道当初是怎么支持下来的。《新剑侠情缘》的程序设计本身有DIRECTX的平台，许多底层工作已经省下来，网上又有大量的资料，再加上有多人协作，一年以上的引擎预研期，可以把大量的精力放在游戏世界模型的构建上，再加上金山本身有专业的软件测试组，开发的过程从容了许多。

从美术上讲，《剑侠情缘》时代美术图片和动画都是二维256色的，因此对调色板控制能力好的二维软件成为最常用的绘图软件。象DP、DA、ANI是那时最多用的。3DS已经开始使用，不过动画文件多存成256色的FLI、FLC格式。现在的美术在有平面原画的基础上，用3DMAX、MAYA、SOFTIMAGE建模渲染，再用二维软PAINTER、PHOTOSHOP修饰，即可出图。图片最终是带透明通道数据的TGA格式或AVI动画格式。网上有很多软件可以做特定的效果。



2001年4月25日的西山居，原来的人只剩裘新和罗晓音了，大家找得出来吗？

产品名称	《剑侠情缘》	《新剑侠情缘》
运行平台	DOS	WINDOWS95/98/me/2000
CPU需求	386DX40	PII300
内存需求	500K常规内存/4MEMS	64M
容量需求	60M	800M
操控	键盘	鼠标+键盘
显示	320×200/256色	640×480/65536色
地图系统	直角16×16图块	斜角32×15菱形块
战斗系统	回合制	即时制
音乐	CD音轨	MP3
音效	11K单声道	22K三维环绕
开发人数	7人	22人

【附赠篇】

江湖秘宝之——“新剑侠”制作记录和游戏场景新旧对比图

程序员手记：

10月7日 星期日

今天是放假回来上班的第1天，大家分开了那么久，见了面都要寒暄一下，讲讲这一个星期来发生的事情。原来以为一定会有人没回来，可一打听，不但所有的人都准时到位了，甚至有的人因为怕耽误工作，提前两天就回来了。而一直留在公司没有走的人，放假的几天里，也都在忙工作上的事。



武侠游戏中必不可少的元素——山洞

Catherine和小飞又在为脚本的处理上争论呢。因为对剧本和人物性格的理解不同，经常会有这样的讨论。有很多时候，我和虫子也会加入进去，几个人各说各的理，吵得不亦乐乎。其实大家都蛮喜欢这种气氛的，特别是一边吵一边偷吃虫子的糖，那感觉真的很不错，而且有很多新的点子，差不多都是在这样的时候灵光一现想出来的。



阳光明媚的临安街道，一派江南美景

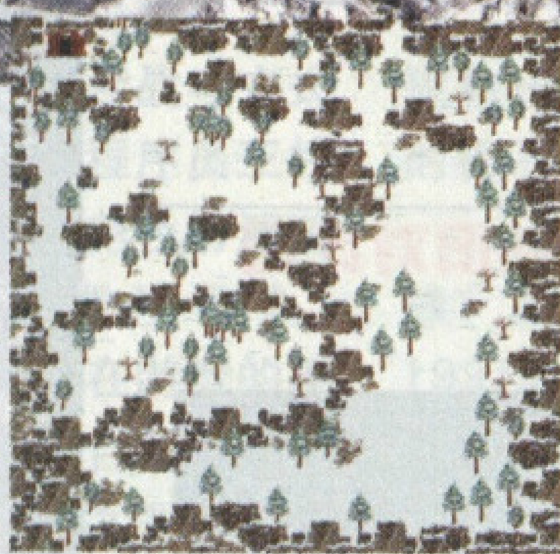
进度一天比一天紧了，大家都在努力，晓音终于撑不住，病了。好在他那边的进度赶得很前，不会有什么大问题。

回头看看，杨影枫又在忙着画他的老和尚了。每天3个肖像，够他忙的了。阿ken正在修整他那张5×5的大地图，那块地图花了他很长的时间，现在终于弄得差不多了，看他真的很高兴的样子呢。

美工组的人总是最忙的，但又需要忙而不乱，看着他们对着电脑屏幕一点一点地描画，有很多细节的东西都要做很久，而且还要注意与大

家风格上的统一，不由觉得他们真的很厉害。新剑侠有将近110张的地图、140多个npc、100多个人物肖像、160多个过场动画，还有各种物品、各种武功效果、各种CG动画等。不算还不觉得，细算起来，做一个游戏所需要的东西真是太多太繁杂太琐碎了。





千里冰封、白雪皑皑的长白山

10月12日 星期五

今天是星期五，一周工作的结束。这个星期比较长，因为国庆放假的缘故，上个周日也上班，所以其实大家都有些累了。

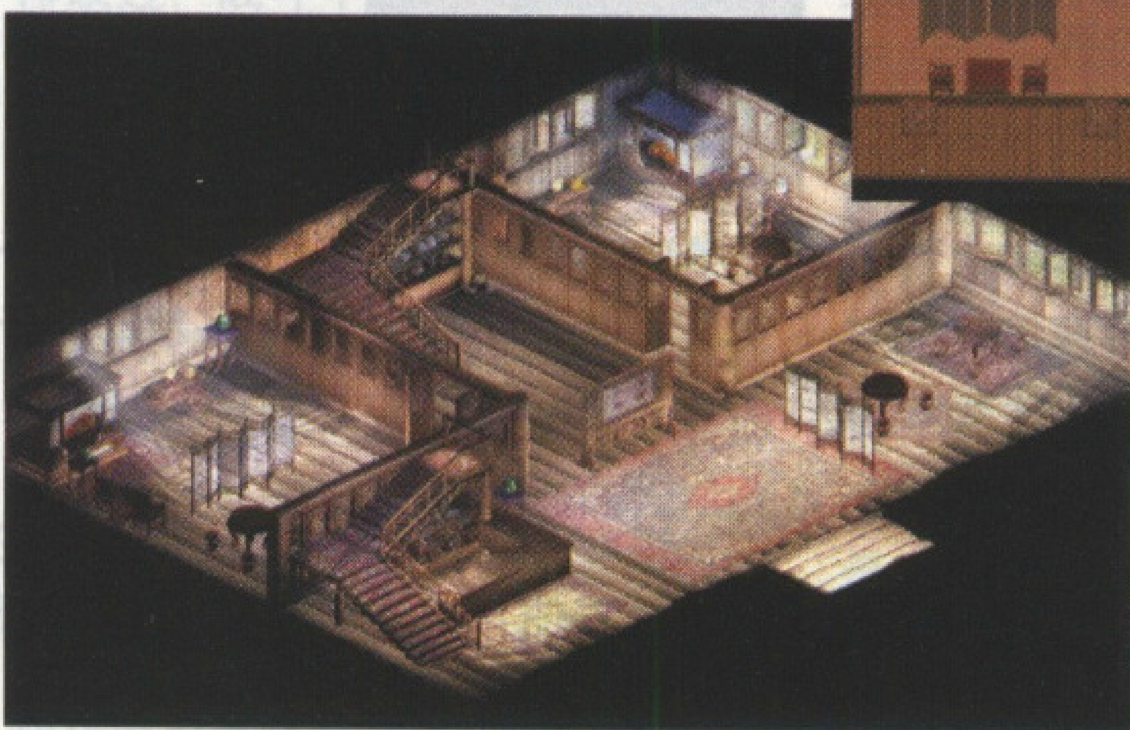
下午3点半，每周的例会。大家喜欢在这个时候整理一下一周以来所做的事情，也习惯了在这个时候向全项目组的人汇报自己的工作进度。每次开会的时候，都能够感觉到《新剑侠情缘》正在我们的努力下一点一点地成形，我想，这对大家也是一种鼓舞吧。

Catherine那边已经在地图上跑着了，因为独孤剑的NPC还要再处理，所以现在还是杨影枫在跑。虽然头像和地图动画还没有合成进去，但剧情已经在发展了。想象着把蓝衣服的杨影枫换成白衣的独孤剑，新剑侠如同一个拼图，原来只是零零散散的碎片，而现在，在大家的努力下，已经开始把那幅美丽的图画展现在大家面前了。

10月17日 星期二

杨影枫的NPC已经画了很多了，除了几个路人的头像以外，剩下的工作就是给主角换各种各样的表情了。上市的日子一天一天地近了，开始考虑宣传的事情了。锋亮在做宣传用的截图，而色狼更加忙，那些界面啊、桌面啊、海报什么的现在够他忙的了。

昨天阿ken突然怪叫了一声，吓了大家一跳，原来是他做了一整天的图不知道为什么找不到了，是因为忘记存盘了吧。几个人围在他身边帮他想办法，可惜，没有办法恢复了。晚饭以后，小飞不知死活地问他他的图怎么样了，被阿ken抓住脖子狠狠地欺负了一下。其实我也一直想问的，可我就是没有小飞那么大的胆子，敢在阿ken面前提他最郁闷的事情。



不过，今天到阿ken身后的时候，发现那张图已经弄好了，而且看起来比原来的更加好呢。以为是找到办法恢复了，一问他，才知道是下班以后重做出来的，居然速度奇快而且感觉特别好。我笑着说他是因祸得福了，以后应该常常这样，或许会画得更好也说不定。他狠狠地瞪了我一眼，我笑着逃开了。

Apple的山洞做得真漂亮，我已经忍不住在想象当自己就是独孤剑，在那么幽深的山洞里跑是什么样子了。其实从开始到西山居做一个“做游戏的人”那天起，心里对游戏的感觉就和做一名纯粹的玩家差了很多。最近看了太多的整图，我都快要忘记在游戏中看到的整屏幕的局部图是什么样子了。以前看到这些图时的想法，也只不过是“哇，这个地图好看”或是“这个地图真丑”这样的想法，而现在，要考虑的事情开始多了起来，比如是否有利于战斗，比如和大家的风格是否接近，比如是否符合剧情的要求……



客栈是最能体现民俗风貌的地方，对吗？

编者后记：洋洋洒洒写了近万字，想在文章的最后写一句总结性的话，但又发现自己说不出什么豪言壮语，只是真心地希望，所有的中国游戏厂商们能从西山居发展的经历中体会到一些东西，发现一些适合中国游戏业发展的灵感，那么我也就自觉功德无量了。文章中写得对的，欢迎来信鼓励；写得错的，欢迎来信痛骂。

烽火传书

真实战争

- 类 型：即时策略
- 制 作：OCI
- 发 行：世纪雷神

《真实战争》的开发商OCI是美国军方的签约商之一，专为陆海空三军及特种部队之间的协调工作开发战略和教学软件。OCI



采用即时策略的形式为军方开发了一款军用模拟软件——《联合行动》。这款软件主要是作为军事单位的训练工具，其特点是能够准确地模拟真实世界中的兵种布置和经得起检验的战略战术。《真实战争》是建立在这款高度逼真的军用软件之上的，它对

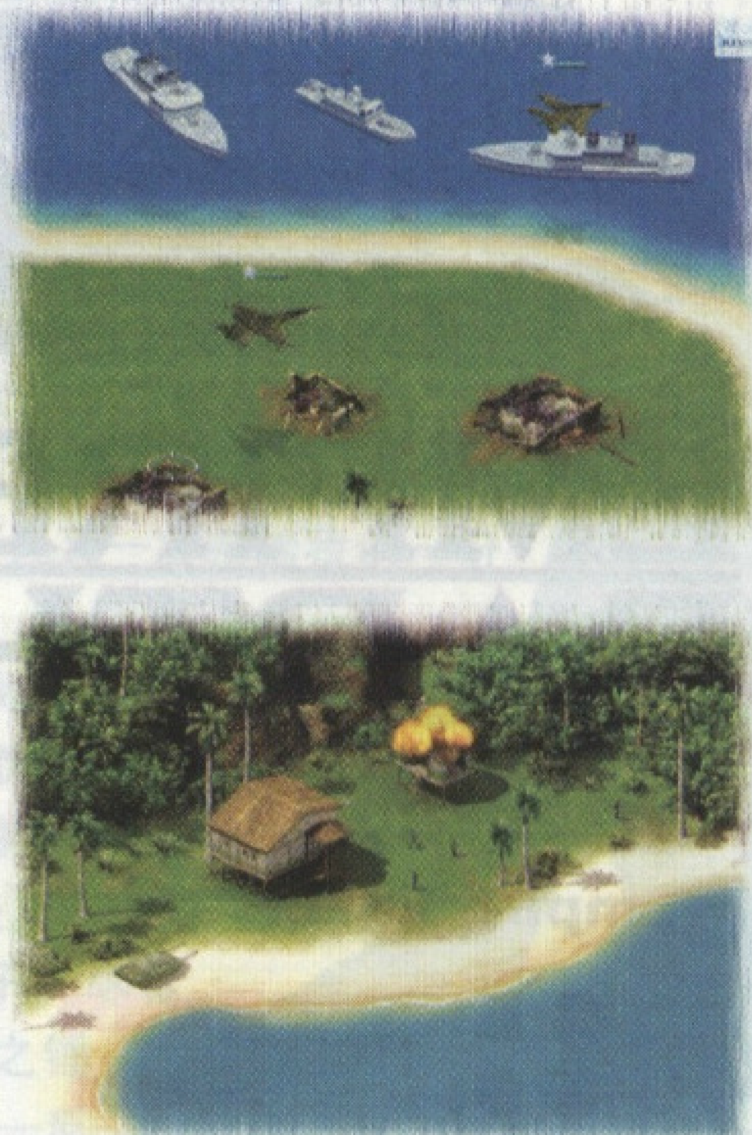


《联合行动》的引擎作了改进，加入一些修饰性的变化，而独树一帜的内部战略机制则被完整地保留了下来。

游戏中的所有兵种和武器装备均取材于真实的原型，OCI在制作过程中参考了美国科学联盟的大量军事资料。游戏使用了一种被称为“供给点”的设定，它将满足你在各种补给基地中生产各种单位所需。虽然这种方法显得有些简略和人工化，不过相对普通的RTS模型而言要直观和新颖得多。

对于现代战争来说，掌握制空权、在战区上空享有绝对空中优势是非常重要的。为了更有效地利用空





军，游戏加入了多种军用飞机。各种直升机、轰炸机和喷气战斗机全部依据原始数据建模而成，



真实地反映了它们的不同特性，你还可以对这些战机下达更细的命令。

为《真实战争》配音的李·厄尔梅，是曾在斯坦利·库布里克执导的战争片《全金属外壳》和《炮手哈特曼》中因其出色表现而闻名的配音天才，他也将出现在游戏的任务简报中，用独特的语气以及粗哑的招牌式嗓音准确地反映并加强真实的战争感受。此外，游戏中的语音采用了军事行动中的真实对话。

北京　孤夜醉鹰

编者按：游戏里的战争再真实，也只是游戏。

游戏试炼场

EMPIRE EARTH
地球时代
Empire Earth

◇ 类　型：　即时战略
◇ 制　作：　Sierra
◇ 发　行：　奥美电子
◇ 系统配置要求：　奔腾II300、64MB内存、Win9×



有人说《地球时代》满是《帝国时代》的影子，其实这并不奇怪，毕竟它们都出自一人之手——皆由原微软公司的设计师Rick Goodman担纲完成，这就好比某个知名的服装设计师，不论他设计的服装多么新潮、前卫、漂亮，但在总体设计风格上或多或少会有雷同的地方，游戏也如是。不过与《帝国时代》不同的是，《地球时代》所想呈现在玩家面前的不再仅仅是"历史的某个碎片，而是整个人类历史"。





为了达到这个目标，游戏制作者精心设计了从史前时代至黑暗时代的远古希腊文明、拜占庭式罗马时代文明、迦太基文明、以色列王国和巴比仑比亚文明；中世纪时期至工业时期的澳大利亚文明、英格兰文明、法兰西文明、意大利文明、奥地利文明、西班牙文明；原子时代至纳米时代的中国文明、俄罗斯文明、Rebel Force 文明等，玩家的足迹可遍布石器时代、铜器时代、青铜器时代、黑暗时代、中世纪、文艺复兴时期、帝国时代、工业时代、原子时代、资讯时代，直到未知的世界，一共横跨12个时代，50万年的历史，呵呵，听起来是不是觉得有点恐怖呢？暂且不论游戏本身如何，单是游戏制作者的雄心壮志就已经够让我们刮目相看的了。

《地球时代》中，不但为玩家展现了上下50万年的历史，更带来了200余种的作战单位、数种武器，简直令人眼花缭乱。虽然说游戏不能够360度视角旋转，不过相信在这种即时策略的游戏里，用中远景宏观操控就已经足够了。不过游戏制作者还是为玩家设计了一个小型地图，它的作用基本相当于雷达，你可以通过它看到你所建立的部落和敌人的部落，同时它还可以起到侦察战地地形的作用。

历史名人、史上重大的事件也在游戏中有所体现。游戏在不同阶段出现不同的历史名人将对国家的发展有着很大的影响，而像两次世界大战、滑铁卢战役等历史重大的事件在游戏中的重现更是气势磅礴，将游戏的创意推向新的领域。



◇ 本刊记者/X-BOY

I feel so happy to see you again,everybody!Now,here is the new"Game Express China"for you!Come and know the hot news. Just look!

Part 1：劲爆新闻最热点

唤醒当年回忆 "重返德军总部"

今年应该算是娱乐界最会炒冷饭的一年，不管是电影还是PC、TV游戏，各制作公司都纷纷掀起了轰轰烈烈的"炒冷饭"运动——10多年前的电影《现代启示录》被重新剪辑放映；徐克重拍《蜀山传》；《新仙剑奇侠传》、《新剑侠情缘》、《新XXXX》的推出，还有日本CAPCOM又将在任天堂新主机Game Cube重新制作《生化危机1》等等等等……但是，我们相信：不管冷饭热饭，只要是香喷喷的都是好饭（笑）。众多的忠实玩家们自然是乐此不彼，本期新闻最热点向你推荐的正是一份顶级"冷饭"，它就是id Software将于本月正式上市的FPS（第一人称射击）游戏：《重返德军总部》（Return to Castle Wolfenstein）。



说起《重返德军总部》这个名字你可能会想不起什么，但如果说《Wolf 3D》呢？哈，老玩家们肯定想起来了，对，就是多年前大红的那款"2.5D"FPS游戏——《德军总部》（Wolfenstein 3D），也叫"狼穴"、"刺杀希特勒"。现在还怀念那时在386上玩这款游戏时的感动，id Software今天又一次带给我们一份惊喜。

作为FPS游戏的始祖，《德军总部》当年一推出就掀起了一场风靡全球的FPS游戏狂潮，无论是后来的《毁灭公爵》还是《DOOM》都摆脱不了它的影子。尽管在今天，《雷神之锤3》和《半条命——反恐精英》几乎各占了FPS游戏的半壁江山，但是《德军总部》依然有着它独特的韵味。



"木乃伊归来"？

《重返德军总部》延续了原有的故事情节，很简单，就是打击第二次世界大战德军设在Wolfenstein堡的军事要塞，向顽固的纳粹力量开火。游戏运用了《雷神之锤3》引擎，画面相当华丽，真实地再现了二战时期德军占领区下发生的一场场激烈战斗。

《重返德军总部》11月26全球发行，天人互动国内代理，本月15日上市。

X-BOY：所有曾经玩过"Wolf 3D"和喜爱id Software的玩家们，还等什么，拿起你手中的枪，我们一起杀回那战火纷飞的年代。

"我的热情，好像一把火……"

Part 2：游戏新闻热报 天人互动携中文版《梦幻之星Online》进军网络游戏市场

PHANTASY STAR ONLINE Ver.2

熟悉TV Game的玩家可能早就对SEGA的DreamCast网络游戏大作——《梦幻之星Online》"垂X欲滴"了吧？而PC版又让人望穿"Autumn Water"。不过，我们漫长的等待就要到尽头了，PC中文版《梦幻之星Online》开始在向我们招手了。因为国内成功代理发行了SEGA《樱花大战》等游戏的天人互动经过和SEGA反复协商，日前终于确定在中国大陆正式代理《梦幻之星Online》，并且独立运营这款游戏。

根据SEGA前不久公布的新闻，PC版《梦幻之星Online》将在一个版本里集中"日、英、韩、中文（简、繁）"等多国语言，安装好后玩家可以选择想要的语言直接进入游戏。这意味着，SEGA在移植时已经将大陆玩家群体考虑了进去。而天人互动此举则保证了国内玩家在PC版《梦幻之星Online》推出时能和世界各国的玩家同时玩到这款备受好评的世界级在线游戏了。



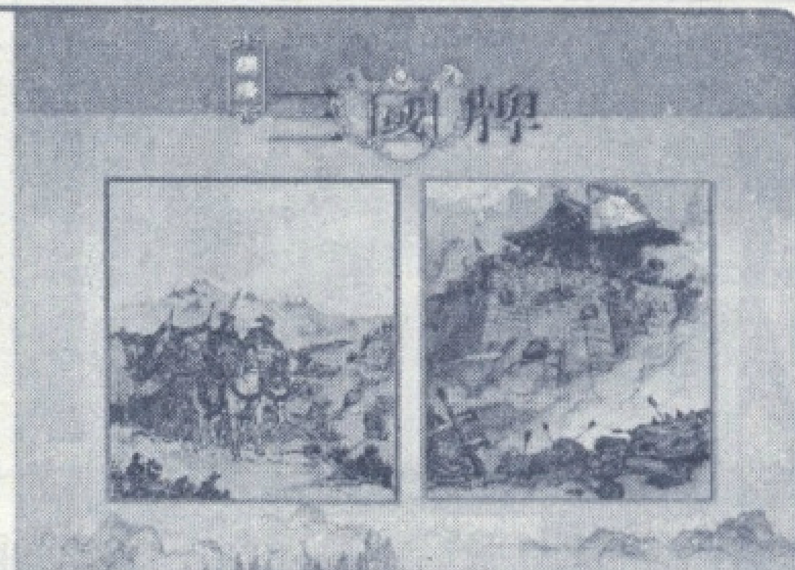
目前，游戏的移植工作正在日本紧张地进行，天人互动负责提供游戏的简体中文汉化工作，现在进展顺利。公司已经派出技术人员前往日本和SEGA的工程师协调，力求将汉化程度做到最好。据闻，游戏Beta版将在近期完成，届时，天人互动将再派人前往日本进行测试。

X-BOY：好期待哦~~（眼睛呈星星发光状）。（砰！X-BOY遭某男性读者重拳击倒，昏迷中……）

Part 3：游戏新闻快报

10月30日，智冠与华义在北京长城饭店联合举办石器时代2.0新闻发布会。和大多新闻发布会一样，现场气氛非常热闹，但整个发布会真正给记者留下深刻印象的地方只有两个。一是发布会开场时几位热舞的“石器Spice Girls”；二是智冠台湾总裁王俊博跟华义台湾总裁黄博弘两个人累到满头大汗才打碎的那块象征一百万销量的冰雕。记者还清晰记得连现场主持人都流着汗发感慨道：“看来要打破这‘一百万’真的是很困难。”（笑）

由台湾5家专业电脑游戏公司（包括大宇软星、奥汀、宇峻、弘煜、风雷时代）投资组建的北京寰宇之星软件有限公司将在2002年元月推出5款游戏。它们分别是《炎舞》（弘煜）、《幻世录2》（奥汀）、《圣女之歌》（风雷）、《大富翁6》（大宇软星）和《网络三国牌》（大宇软星）。





冠君软件日前同Infogrames游戏公司签订合约，使其成为Epic出品的游戏《虚幻》（Unreal）系列的大陆独家发行和销售商，并买断了《虚幻2、3》PC，Mac，TV 3个平台的大陆发行权。

奥美电子第二届（上海）会员活动日前在上海徐家汇的宏基休闲中心如期举行。上海各界媒体代表、奥美邀请的会员代表及东方电视台均出席了本次活动。奥美电子对于这次活动也给予了很大的关注和重视，二位副总亲临现场与大家同乐，会场气氛活跃融洽。

昱泉国际日前宣布，由其采用纯3D技术制作的武侠在线游戏——《笑傲江湖网络版》将于明年年初在大陆推出。据悉，《笑傲江湖网络版》的官方网站（www.isolg.com.cn ）目前完成制作，已正式开通。

EMPIRE EARTH

《地球时代》（Empire Earth）游戏发行商Sierra日前已在其官方网站上发布了游戏的Demo版，供全球游戏爱好者免费下载试玩，网址为http://www.sierra.com/download。Demo容量对于国内多数玩家捉襟见肘的网速而言，实在有点……

（哎，不打击大家的积极性了）

娱动工场发动新年盛宴大行动！除了即将在岁末为国内玩家献上包括《机神终结者》（Slave Zero）、《卧龙与凤雏》、《鬼神之门》、《大家来找X2》等12款类型、风格各异的中外游戏外，还将首次在国内推出“极限集点卡”（X-POINT）优惠送礼活动。



这就是《鬼神之门》中主角——八仙的造型，真是“八仙也疯狂”啊！



举杯邀“星星”，对“饮”成三人

香港著名喜剧明星周星驰日前与网易正式签约，出任网易网络角色扮演游戏《大话西游Online》形象代言人。这是周星驰继游戏《少林足球》之后再次与电脑游戏结缘。

X-BOY：如果上天给我一次再来的机会，我还是会选择为大家主持“中国游戏报导”:)。

域外情报站

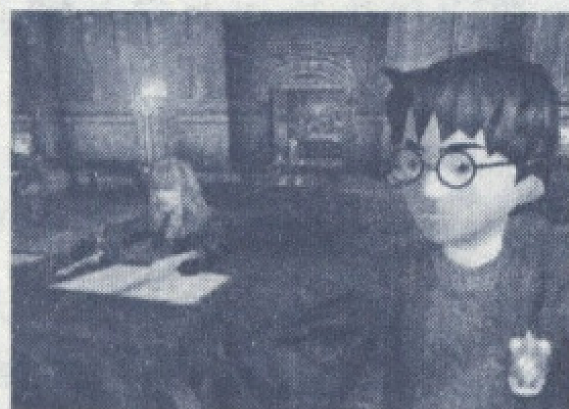
◆ 本刊记者 风林火山

亲身体验《哈里·波特历险记》



曾经一度风靡世界的小说作品《哈里·波特历险记》如今也要推出相应的电脑游戏了。

名为《哈里·波特与魔法石》（Harry Potter And The Sorcerer's Stone）的电脑游戏是由著名的游戏公司电子艺界（Electronic Arts）开发制作的。《哈里·波特与魔法石》为第三人称动作冒险游戏，使用了《虚幻》（Unreal）的游戏引擎。现在，玩家可以借助电脑游戏的方式去亲身体验哈里·波特的冒险故事了。





SEGA 世嘉与微软强强合作

近期，世嘉（SEGA）公司向外界公布，它将和微软（Microsoft）在电脑游戏上进行合作。世嘉公司表示，由于其在电脑游戏的销售数量上不太理想，因此希望可以借这次合作机会刺激其电脑游戏的销量。虽然双方没有就此次合作发表更多消息，不过相信两家公司都可以从中获益。这是否意味着世嘉将会转而从事电脑游戏的研发，目前还不得而知。

Microsoft

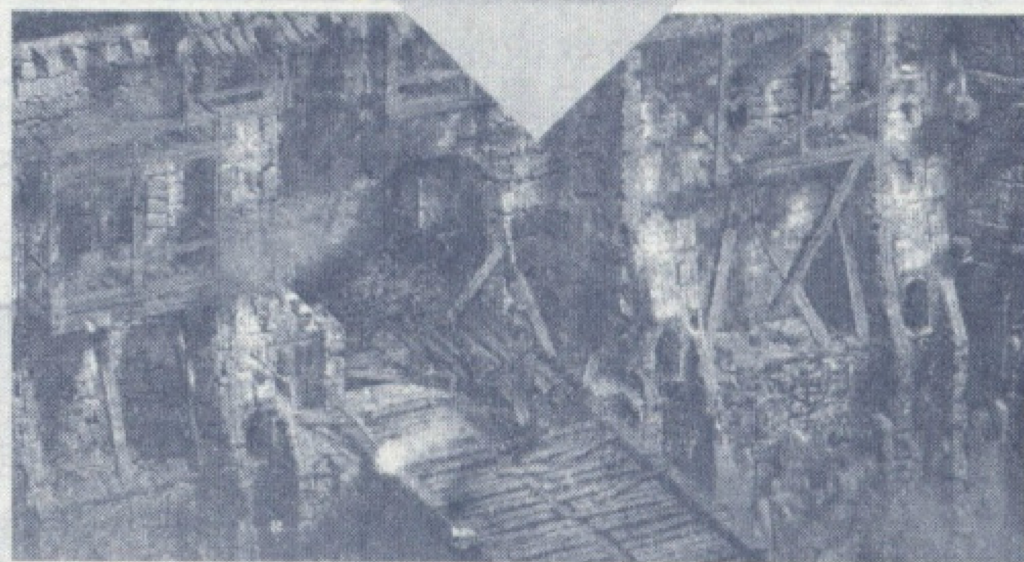
另外值得一提的是，世嘉公司会在微软的Xbox上市时，配合其主机同时推出11款游戏，这对于玩家来说应当是个喜讯吧。

“《暗黑Ⅱ》+《博德》”究竟是啥样？

一款由德国游戏厂商3D People开发的RPG游戏《祭仪》（Cult）目前正处于研发阶段。从最近公布的一些游戏画面看，颇有点《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo Ⅱ）的味道，有关方面更把它推崇为《暗黑破坏神Ⅱ》与《博德之门》的混合体。

《祭仪》的世界是典型的中古奇幻世界。3D People使用了其独特的3D引擎开发游戏，该引擎有着良好的图像效果，如动态照明（dynamic lighting）、软阴影（soft shadowing）等。

《祭仪》预计明年年中推出，是否像说的那样出色，届时便知。



训练美军玩游戏

Pandemic Studios宣布美国陆军已与南加州大学、新力影业（ImageWorks）、Pandemic Studios和Quicksilver Software共同合作，准备开发两款以现代军事策略为主题的游戏。第一款游戏名为C-Force，将在最新的游戏机主机上发行；另一款游戏名为CS-12，则是为PC平台开发的。玩家将在这两款游戏中扮演指挥官的角色，指挥突击小队进行虚拟作战。

这两款游戏的开发计划是由美国陆军与南加州大学共同经营的“创意技术学院”（Institute for Creative Technologies，ICT）、新力影业和Pandemic Studios共同经营的“未来格斗系统”（Future Combat Systems，FCS）、以及推出《星舰指挥官》与即将推出《银河霸主Ⅲ》（Master of Orion Ⅲ）的游戏研发公司Quicksilver Software所共同投资的。C-Force和CS-12都采用了即时制，并应用了ICT在人工智慧、图形及音效等方面的研究成果。这是美国陆军第一次不仅提供资金，而且运用其“训练与理论指挥局”（Training & Doctrine Command bureau）来协助游戏的开发。开发这两款游戏的部分目的是为了训练未来的军事指挥官。

C-Force正由FCS开发，而CS-12则由Quicksilver开发，两款游戏都预计在两年内发行。



人的倾心，到施谋设计让诸国群英落入自已的圈套，时时寻香猎艳，处处动魄惊心，一波三折高潮迭起，使玩家不由自主地陷入这奇诡多变的历史洪流中去，去做自已命运的主宰者和中国历史的创造者。

《寻秦记》的2个特点是寻秦和寻情。寻秦者，寻秦始皇也，在这里玩家可以与很多君王将相和诸子百家等人物风云际会，运用超越2千年的智识和头脑与他们斗智斗勇雄辩滔滔（信陵君、吕不韦），拥有脱俗风度和超人气质与他们结拜相交胆肝相照（李牧、王翦），时而与历史暗合时而又参与颠覆历史，极尽夸张想象之能事。说到寻情玩家可以与诸多美女佳人相遇相恋，可说是艳遇不断粉黛无边，从俏丽无知的美蚕娘，大胆直爽的秀夷，情窦初开的乌婷芳到妖艳妩媚的雅夫人、清傲守贞的妮夫人，以及才艺双绝一笑倾国的纪嫣然，无不对项少龙怦然心动秋波暗送，在这些恋爱事件中游戏通过相应的CG画面来过渡，玩家不是完全被动而是在对话中有所选择，有几分



黄易的武侠小说总是带有一种大胆、香艳和玄幻的味道，让人沉浸在一种穿越古今，如梦还真的虚拟世界里，像《破碎虚空》和《大唐双龙传》就是如此，它们都已被改编成了电脑游戏并给玩家们带来了深刻的印象，如今智冠旗下的全彩狼再次将黄易的武侠大作《寻秦记》搬上了电脑屏幕，使我们更能领略到这种布局独特、思维新颖的武侠风格，体会到穿越时空的神秘，领略到回溯历史的神奇。

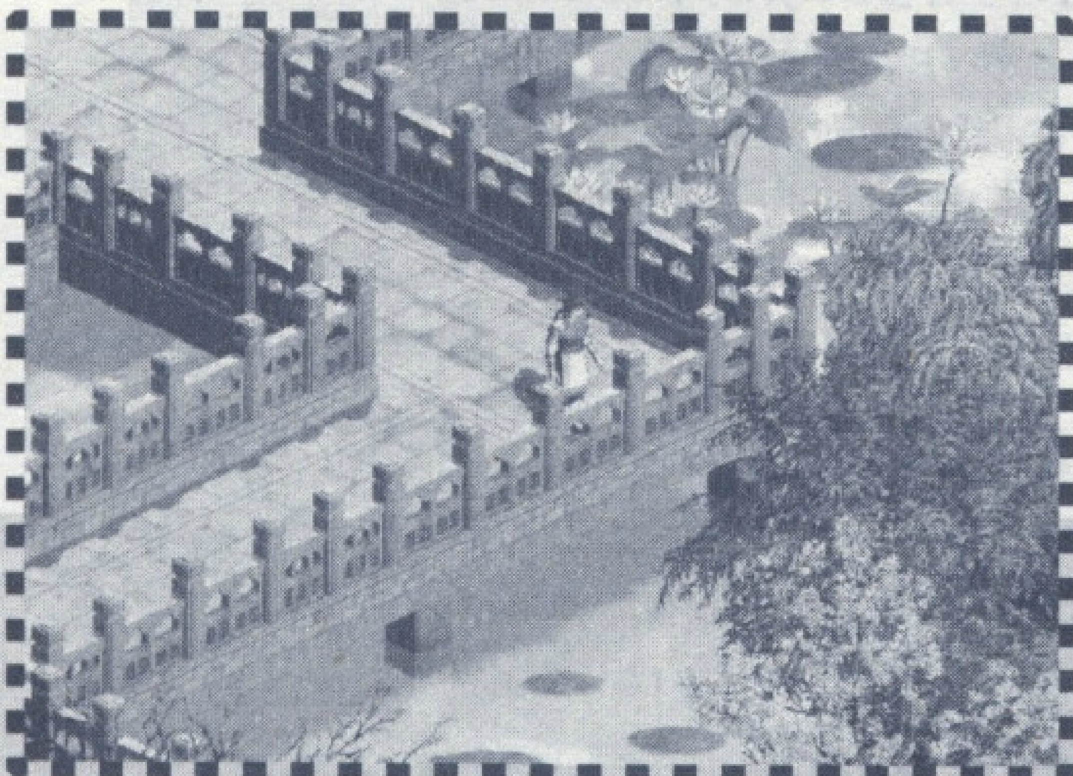
《寻秦记》的故事起始于21世纪的一次时光实验，特种部队的精英战士项少龙被传送到2千年前的战国时代，为了在这个群雄割据的烽烟乱世里生存下去，他必须克服重重难关来掌握未来的命运，帮助秦始皇荡平6国成为时代的最强者。游戏剧情截取《寻秦记》的前10章内容，主要围绕营救秦国质子嬴政和对付楚国王子赵穆展开，既使这样它也是笔者玩过的角色游戏中剧情较长的一个，从桑林村被美蚕娘搭救，到成为赵国乌家的东床快婿，从游走宫廷博得公主夫恋爱养成的成分在里面，并且玩到某些分支的剧情还可以得到不错的神兵利器。

在游戏中穿插着数十个历史人物和事件，玩家在这里不需去翻史书，与人物的对话中会有多重选项，介绍著名的战役和人物背景，详尽而细致陈述诸国渊源和对外策略，游戏中虽有很多地方背离了历史，但很多地方仍忠实地记载一些事件，如秦将白起坑杀40万赵兵、商鞅变法等，游戏进行中给玩家的感觉仿佛

在推动历史的发展，很有创造性和成就感。

游戏的场景采用45度视角来展现，画面细致入微表现真实，无论市井街道还是王宫大殿都极具质感，其中点缀一些运动的物件和NPC，使古城老街漾溢着浓厚的生活气息，山川花谷则有潺潺的流水和喷溅的瀑布，营造出一种大自然的活泼氛围。同时场景还重视光影的运用，像山洞迷宫摇曳不定的火把光芒，居室地板上的布幔倒影，使玩家身处其中极具临场感。





当然，在场景的设置上也有不足之处，由于建筑和场景过大，玩家行走的路途相对来说比较漫长，虽然游戏中多处运用了场景直接跳转，但就整部游戏的进行时间来说有多半是花费在走路上，一条街道少说也要走上几十次，无谓地浪费了很多时间，因此说缩短玩家的行走时间是必要的。再就是城市中大部分建筑只是摆设，玩家不可以进入也不能访问NPC，互动性有所欠缺。三是虽然城市中有一些NPC，却与游戏的剧情本身毫无关联，很少描述时代的背景和提供游戏线索，只是说一些可有可无的废话，语言贫乏苍白没有什么新意，和那些建筑一样只是场景的填充和点缀，不能不说是有点遗憾。四是在大多的迷宫衔接上比较混乱，没有方向感让玩家很易迷路。

人物的属性与大多的角色游戏一样，有生命、内力、攻击、防御等，还有一种重要属性就是敏捷度，它决定战斗中的闪躲能力，这在本游戏中是很重要的，先吃药还是先挨打，被打中还是闪避开，往往决定一场战斗的胜负。决定这些属性的除了主角的等级外，还有各种神奇古怪的装备，包括头、颈、身、手、腕、脚几个部位，好的装备在寻常的城镇中是买不到的，只有在各个迷宫的宝箱里搜寻，而药剂则要在打野兽和敌人时得到，由于玩家的行囊有空间的限制，玩家会面对一个取舍的问题，当然扔在地上的宝物不会消失，玩家在任何时候都可以返回来拾取。游戏的道具栏设计得很便捷，玩家可以按照武器、护具、药剂和道具不同的顺序排列，这样查找使用起来很方便，也可以在布囊中扔作一堆由玩家自已来捡选。有趣的是游戏中还提供了铸剑系统，在铸剑区放入适当的宝剑和宝石，可以铸造出属于自己的神兵，例如将玄龟爻石和龙渊剑铸在一起，可以得到威力巨大的玄龟龙渊剑（攻+450，防+200）。

在《寻秦记》中，战斗没有采用现下流行的即时系统，而是较传统的回合制，这样的战斗系统可以使得玩家在战斗中不至于手忙脚乱，可以从容的心情去面对野兽和敌人，遇到险情可以大量吃补药，情形不妙也可以转身逃走。设定周到的是战斗画面有3种级别选择，玩家可以看到华丽的剑招打斗，也可以将过招动画关闭从而节省大量的时间。

游戏的操作也很简便，用一只鼠标就可玩穿整部游戏，即使没有电脑操作经验的人也可以轻易上手，并且当笔者沉浸在离奇的剧情、华丽的画面和幽婉动听的音乐之中，并没有感觉到普遍存在的停顿和延迟现象，使游戏进行得相当顺利流畅，这是在笔者玩过大多智冠游戏后感到有所进步的一点。

总的来说，《寻秦记》在画面和战斗等方面同多数中文武侠角色扮演游戏一样，没有更多的创新，显得中规中距，但由于同名武侠原著自身所带来的巨大剧情魅力，使得剧情成为游戏的一大亮点。然而遗憾的是，同多数由武侠小说而改编的游戏一样，《寻秦记》这部游戏的剧情还是到项少龙从赵国完成任务返回秦国便终止了，大致还有15章的内容没有交待，对于一部游戏来说能细致地表现这前10章的内容已算是宏篇巨制了，它的确是我玩过的游戏中篇幅较长的一部，也是比较忠于原著风格的一部，因此我热切地期待着《寻秦记2》的到来。

●辽宁：枫红一刀流

82

制作	全彩狼工作室
发行	智冠电子
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win95/98/2000/Me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

红色派系
RED FACTION

谈起目前的FPS（第一人称射击）游戏，玩家们无一例外地会想起Quake和CS。而Volition制作的《红色派系》就如同加入冰块和柠檬片的波本威士忌，把这二者的优点有机地结合在一起，为FPS这一被某几个游戏独霸的领域注入了勃勃生机。

表现手法别具一格

故事在已经被开垦的百孔千疮的火星内部展开，乌托财团不顾环境的恶劣和瘟疫的流行，以高压手段奴役着手下的工人。不堪重负的矿工Parker带领工友们，走上了争取自由的漫漫征途。一进入游戏，玩家马上就能感觉到那种昏暗压抑的气氛，在死气沉沉的隧道中，到处都是矿工的尸体，被杀死的同伴的嚎叫声从远处传来，令人毛骨悚然。游戏的制作者采取了一种取巧的方式来展示他们的创意——通过对细处的着力刻画来串联情节。在游戏中玩家将有机会驾驶飞机、潜艇、钻探车等交通工具穿梭于各个场景之间，这些交通工具的设计完全符合现实中的物理特性，让你能体会到模拟驾驶游戏的临场感；大量NPC的出现让游戏不只是单调的杀人与被杀，有时你甚至需要保护他们才能完成任务；游戏同时借鉴了《杀手——代号47》的特色，比如在第2关，你必须伪装混入敌人的总部，而你的配备只有一支装着消声器的手枪，在这里任何特殊情况都会引来大批的警卫，不到万不得已绝不能出手……与其他类型的游戏不同，无人去苛求FPS能把剧情做得有多出色。一个FPS的情节再怎样做也无法和RPG之类相比，而Volition以增加趣味性来弥补剧情不足的方式，确实讨好了包括笔者在内的大部分玩家。

具有划时代意义的Geo-Mod引擎

一个FPS所使用的引擎通常是左右游戏画面的主要因素，而《红色派系》所采用的Geo-Mod引擎却使游戏性得到了提高，这一点恐怕制作者也是始料未及。Geo-Mod的全名是Geometrical Modification，中文意思是可改变的物件外貌。Geo-Mod引擎给我们带来的视觉效果颇为不俗，虽然在画面上它无法与Quake3的引擎相比，但这个引擎最大的特色就是玩家与周围的场景之间具有极强的互动性，玩家可以通过武器破坏周围的任何物品，而且Geo-Mod把复杂的几何学通过即时方式表现，用不同力度、从不同角度攻击，会形成截然不同的破坏效果。

当然，在游戏中Geo-Mod并不只是一个讨人喜欢的噱头，它对多人联线中的战术也产生了影响。在Death Match中，跳跃技巧高超的玩家往往用火箭筒、炸药包等将通往重要武器的桥梁或通道炸得百孔千疮，使对手难以通过；熟悉地图的玩家会利用手里的武器在某些墙壁上开洞，以得到通往装备出生地点的捷径。在CTF的夺旗模式中，有经验的玩者往往会集中火力轰击敌人队旗周围的堡垒和建筑物，使其失去借以防守的掩体；同时在己方的重要路口和桥头人为地制造巨大的弹坑，以减缓敌人的行动速度。



集Quake和CS之大成的联网模式

《红色派系》的战斗设定融合了CS和Quake的诸多优点，并对他们进行了完美的整合。游戏提供了一个如Quake3一样色彩瑰丽、地形复杂的场景，种类繁多的武器弹药、装甲、医疗包遍布其间，为喜爱DM模式的玩家营造了一个尽情表演的舞台，战斗的激烈程度和爽快感与Quake不相上下。同时你只有对这些装备的放置地点和再生时间有一个明确的概念，才能如在Quake中对战一样牢牢地把握住大局。当然《红色

派系》毕竟和Quake有着些许的差距，游戏中补充生命的救护包、装甲、子弹等再生时间太短，如果你不能一次击毙敌人，遍地的武器装备会让他迅速变成满血满甲令你前功尽弃。CS中的真实性也同样完美地体现在《红色派系》中，你必须随时给武器上膛，各种武器所能携带的弹药有限，威力越大的武器上子弹的时间也就越长；《红色派系》所有的武器都拥有精密的弹道，在连续射击之后准星会有微小的偏差，而狙击枪和激光枪等杀伤力极强的武器则可穿透墙壁；子弹击中对手身体的不同部位所造成的伤害有明显的差异，打到对手的腿部只能造成很小的伤害，但即使使用火力较弱的手枪，也完全能实现一枪爆头；这些设定对熟悉CS玩家无疑是个巨大的诱惑。尤其是在CTF模式中，团队配合的概念在游戏中被完美地诠释，队伍中要有专人担当狙击手、冲锋队员、掩护队员的角色，以暗杀、集团冲锋、包抄夹击等战术与对手展开一场气势恢宏的攻防战。



《红色派系》的联网功能极其强大和便捷，连上Internet，无需任何登陆和注册，所有服务器上的游戏便一览无余。你可以通过Ping值和已有游戏中玩家的数量来选择，找一个适合自己的游戏进入。笔者经常在这里与世界各地的玩家展开激烈的搏杀，即使是在10几人同时进行的游戏中，也没有丝毫滞后的感觉，画面依然流畅如常。

别具一格的武器系统

《红色派系》提供了15种特点鲜明的武器，游戏把他们分为了近战武器、轻型枪械、机枪类和爆破型4类，用键盘的1、2、3、4键来选择。如果你想选用属于轻型枪械的狙击枪，你就要先按“2”，然后用鼠标上的滚轴选择，再用鼠标左键确定。而对于使用2D鼠标的玩家，你就必须连续按几次数字键，才能选到你需要的枪。在争分夺秒的激烈拼斗中，换枪的时间就够让你死上一回了。虽然你可以用其他键来一一定义这些武器，但是多达15种的武器各有各的用处，如果把他们全定义在键盘上难免手忙脚乱。

《红色派系》率先提出了开创性的“附加模式”武器系统。也就是说你的每一种武器都具有附加功能，与鼠标左键来控制通常表示射击，相应地，鼠标右键可以开启武器的附加模式。比如，有瞄准镜的武器附加模式即打开瞄准镜进行精确瞄准；在正常模式下散弹枪一次可以发射2发子弹，威力较大，但每次发射之后都要重新填弹，而在附加模式中可以连射8发，虽然威力减半但却可以避免在正面冲突中因为填弹而无法反抗的尴尬场面；而机枪的附加模式则是点射，你可以不必为生命值所剩无几的对手浪费宝贵的弹药……就如同《魔兽争霸》首创的左键点选、右键确定的操作方式一举击败《Red Alert》的全左键控制的经典模式一样，“附加模式”充分发挥了鼠标每一个键的作用，这一看似不大的改变很可能成为今后FPS游戏的主流控制方式。不过在武器的平衡性上，《红色派系》的设计微有缺憾，终机枪的火力太猛而且射程超远，准星也非常稳定，虽然游戏希望用较长的换枪时间来弥补这一缺憾，但只要你注意一点，一个弹夹的99发子弹是很难一次射完的。

创新永远是每一个游戏所追求的目标，而一个成功的创意更是难能可贵。在《红色派系》中，没有哗众取宠的浮夸画面，没有画蛇添足的繁文缛节，只有深层次的改变——自FPS游戏的内涵开始。浅尝引人入胜，细品回味无穷——这就是《红色派系》给我的全新感受。

●御风 Littlewing

88

制作	Volition
发行	THQ
载体	CD×2
类型	第一人称射击
语言	英文
环境	Win95/98/2000
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	





在经历了近4年的漫长等待之后，宇峻的《超时空英雄Ⅲ——狂神降世》终于问世了。事隔数年，笔者已经失去了当年对于游戏的那份狂热，不过对于战棋游戏和“超时空”系列的偏好仍促使我又认真地做了一次“英雄”。

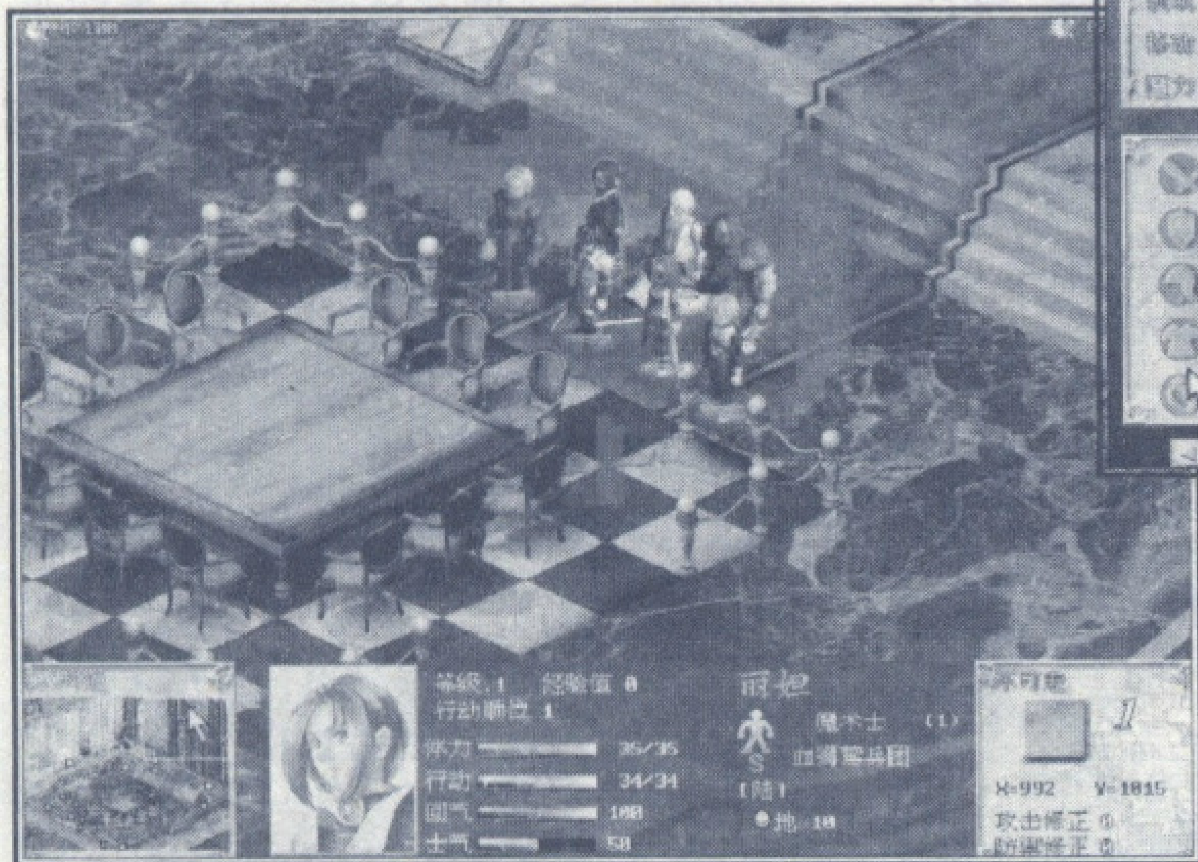
价与艾普洛签订停战协议。可是在和会的最后一天，竟然出现了不明武士，教廷、艾普洛和杉福的使者皆遭杀害，各国认为这是雅曼共和国所导演。作为雅曼共和国佣军部队首领的克荷林带领着自己的“血狮鹫兵团”开始了征战。

整个《狂神降世》的剧情背景内容庞大，几乎可以赶上史诗一般悲壮动人。在剧情的发展上又环环紧扣、谜团迭起，建立在剧情之上的人物设定也十分细腻，丰富的对话内容和人物表情生动地刻画了每个角色。玩家可在特定场景选择剧情发展方向，每次选择都与未来结局的发展有密切关系，并且会影响到人际关系戏剧般的发展，不同的选择会使队友间的关系逐渐改变，在人物的对话及过场中每个人心情变化的端倪都会逐渐显露，在紧要关头的一些选择有可能导致某些队友战力下降、甚至挂冠而去，例如在“扭曲的慈悲”这个剧情中，如选择去西风岛以探求真相，麦斯和丽坦会弃主角而去，克荷林幼时的玩伴力奇则在半路加入。某些关卡的战局不同也会影响到下一剧情的发展，如铁车领议会厅一战，如击败伍德城主则进入“赞曲与悼歌”，如让伍德城主逃走则进入“流浪的猎犬”。除了剧情设定，在游戏进行中的一些选择也会影响发展，如果在游戏中大量屠杀敌人，那在随后剧情中出现的人物可能会觉得主角为人残忍而存有敌意，但如果你对敌人仁慈却可能会导致随后的敌军数量大增。在祁勒蒙一关中，如果杀死了祁勒蒙的战士也会影响到娜菲雅的加入。

庞大广博的剧情

战棋游戏作为RPG和SLG的一种延伸，剧情一直是吸引玩家的一个重点，早期成功的作品都有一个引人入胜的完美剧情，这次《狂神降世》的剧情是宇峻科技在举办“超时空英雄传说Ⅲ剧本征稿大赛”以后，由30多个参赛者作品中挑选而出的精彩故事。故事背景是建立在一个名为法尔马力克的传说中的大陆，在大陆南部有艾普洛王国、雅曼共和国、杉福王国和教廷国梵冷尼奥。由于反对教廷和税收争端，雅曼共和国和艾普洛进行了历时5年之久的“光荣之役”。25年后，艾普洛再度以维护教廷与制止异端科学研究为名突袭了雅曼共和国的“博丰领”等地。2年后，雅曼共和国以开放境内穆伦教活动为代





除了主线的分支剧情是根据惯例按剧情的发展由玩家在特定场景选择之外还加入了很多自由选择的剧情，例如在博丰领可以和镇民对话后进山除怪救人，在整个游戏中很多城镇里都能接到这类委托任务，有些特殊的任务完成之后还会得到特殊的头衔例如“屠

龙勇士”。虽然这些任务和正常任务没有任何关联，不过要是能够全部完成，还能够习得某些技能并招募到特殊角色加入。



虽然《狂神降世》的剧情设定十分完美，不过总是让人觉得有一些缺憾。在整个游戏中没有一点跨越时空的感觉，没有任何背景再能够和超时空挂上什么关系，仔细品味之后却和《炎龙骑士团》系列有十分相近之处，这种情况之下《狂神降世》是否应该继续叫《超时空英雄传说》呢？

更为优秀的转职系统

除了剧情外，转职系统可是说是战棋游戏的另一大特色和吸引玩家的重要手段。《天使帝国》里华丽的转职系统使其名噪一时，《三国志英杰传》中的转职也吸引了无数玩家。超时空系列的前3款作品中的转职系统也是十分成功，特别是在《北方秘使》中引入了自由转职的概念，即可以在不同兵种中来回转职以获得其他职业的特殊能力。在《狂神降世》中，这一概念继续得以应用，并发展成为转职时间也不再有任何限制。以往的转职是必须等级到到一定级别后才出现转职选择，而在《狂神降世》中，只要愿意随时都可以转为其他职业，不过这仅仅是指在同等的低级职业中的互转。在向高级职业的转职上，《狂神降世》还引入了其他一些新的概念，首先是职业等级和人物等级。人物等级不再影响到转职，转职系统只和职业等级有关，当职业系级满足一定条件时，新的职业就会出现了，而每种职业等级至多可以练到10级，到了10级之后就称之为“专精”，在到达“专精”之后如果人物进行转职，该职业的特性会保持不丢失。在《狂神降世》里，每种高级职业的出现都需要满足一些条件，如剑圣职业需要大剑师10级及德鲁伊2级。每个角色根据自身的情况和前期转职方向的不同都会出现不同的职业，而最高级的职业都有两个以上，如选择了其中的一个其他的则不会出现，如克荷林转职成为剑圣，剑邪和狮鹫骑士则不会出现。这种设定的修正性比较差，如果玩家觉得转错了职业就无法挽救了，这使得前期转职的自由性荡然无存。在游戏中，每个人物都有自己的内定职业系，如果转出内定职业系的范围，人物形象就会改变，不再是人物的特定形象而成为和NPC相同的大众化形象，最让人哭笑不得的是如果把野蛮人波比转职成为野蛮系以外的职业，他那高大威猛的形象也会变得瘦小纤弱。



由于在《狂神降世》里人物可以自由转职，所以人物的技能和职业有着密切的关系，不同的职业被赋予了各种不同的技能。这些技能并不是转职后就拥有，也不是以前的游戏等级到了一定级别后就可以自动出现，而是需要玩家自己去学习。在人物的长期征战中，除了等级和职业等级的经验在上升，还会有一种名为技能点的数据在累加，这些技能点就是用来学习职业技能的，每种职业技能都需要一定的职业点才能学会。该职业的所有技能学完之后点数就不再增加了，这些点数都是针对当前职业的，如果不是当前状态的职业技能点不会增加，而且这些点数不能为其他职业所共享，就是说一种职业状态下得到的技能点只能学习该职业的技能。主要的技能按类别分为战斗攻击系、战斗辅助系、魔法攻击系、魔法辅助系、道具系、召唤系；按照使用方法可以分为自动使用、有条



件触发和手动使用。自动使用就是不需要点选，使用效果即自动实现，有条件触发指在一定条件下生效，例如敌武器破坏就是被攻击后才生效，手动使用是需要在每一回合中点选技能后选择目标施用生效。每种职业的技能都必须装备后才能在战斗中使用，而这个装备必须在进入战场前进行，如果在战斗前忘记装备，到了战斗时就只有慢慢打了。不过这种情况只会在人物刚刚进行转职后才会出现，只要记得转职后再装备一下技能就行了。除了这些必须学习的技能外，有些职业还会拥有一些特性，比如蛮战士的反击、盗贼的潜行，这些都是职业原本就拥有的，不需要学也不要装备，不过如果没能达到"专精"就转职，特性就不复存在了，反之则带到一下职业。前作中的合技在《狂神降世》里也出现了，不过使用的两人必须要转成特殊的高级职业才能出现，也只有特定的两人才能使用。

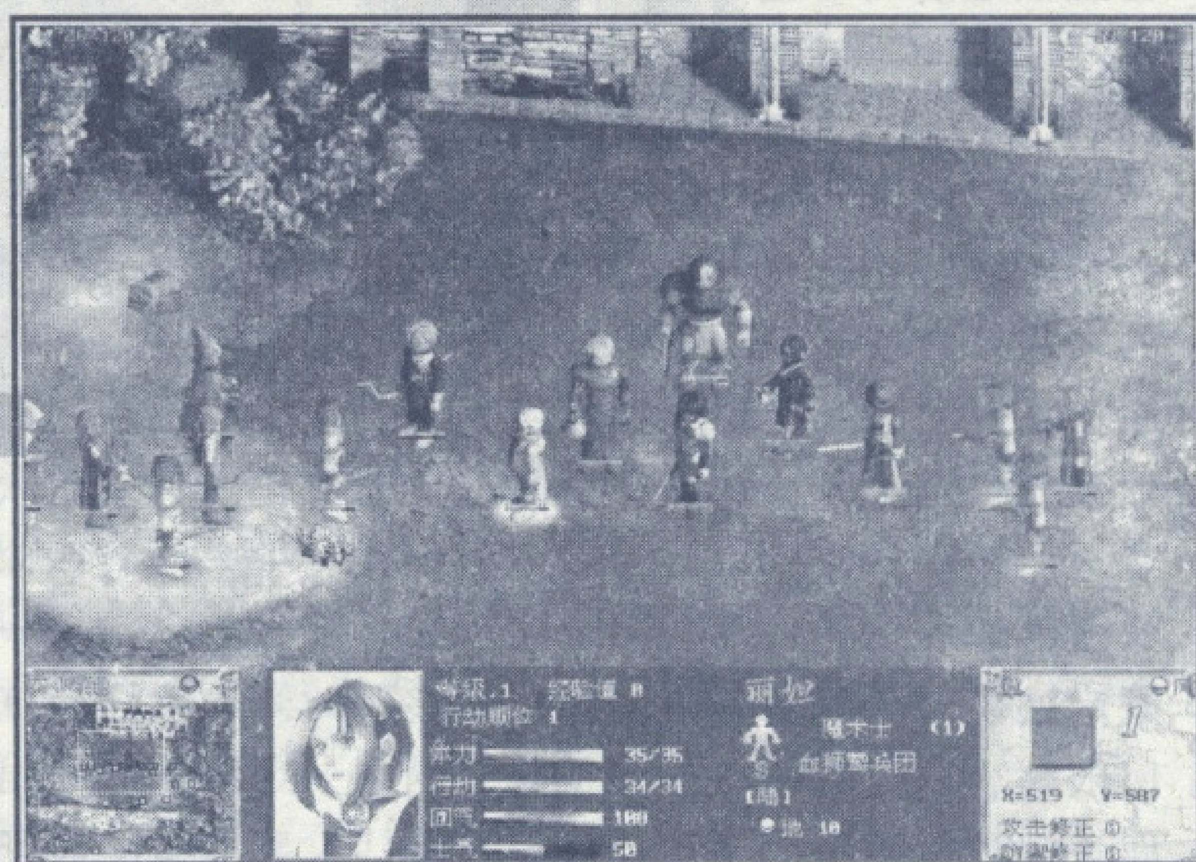
战斗系统缺乏更多的创新

《超时空英雄传说Ⅲ——狂神降世》在战斗系统上并没有太多的特色，战斗方式是那种在以地图上演绎的人物动作来表现，不过有部分魔法的特殊整屏动画质量很差，几乎什么也看不清。人物在战场上移动最后以八方向制确定最后停留的面向，在操作上略显麻烦。取消了个人魔法点数改由整队共享，所有的技能和魔法都共用一个魔法池，所以在资源的使用时机需合理计算。游戏里还引入了领域、地形和包围的概念，另外由于角色行动是根据各人行动力不同而计算，有可能某人行动两回另一人才行动一回，综合上述加上时间、高度、距离多方面的因素，在战斗中需多方考虑才能取得最后的胜利。物品引入了磨损度的概念，长时间不修理最后便会损毁，不过特殊宝物则不会出现这种情况。另外物品的使用成为一项炼金术士技能，必须转职后学习才能在战场上使用物品，这个设定很让人纳闷，难道打开背包用一下里面的道具也是需要学习的？真不知道设计者这样设定是出于何种目的，如果是将其作为一种新特色则有些欠妥了。

音乐和动画

《超时空英雄传说Ⅲ——狂神降世》的片头动画比较让人失望，一段黑白动画过渡到一段灰蒙蒙的彩色动画，一条条火舌射向一座城堡，大约是想表现当年雅曼共和国的"博丰领"被艾普洛王国攻占时的情景，不过如此庞大的背景、如史诗般悲壮的故事实在是想不通为什么会配上如此平庸的一段动画。不过在整个游戏当中，唯美的场景、刻画细腻的人物形象、精彩的过场动画很快就可以让人忘却片头的那段不悦。特别是人物的脸谱刻画，在配合不同的表情时还会有精彩的Q版效果。还有那些华丽的魔法、必杀技和合技动画，前作的精彩在此处得到了重现并且得以光大。但是很可惜的是有一些魔法的整屏效果极差，模模糊糊的一片什么都看不清。战场上的人物造型采用唯美主义3D的模型，各种职业通过外型效果都活灵活现展示出来，效果比之前作更佳。音乐方面制作人应该是想要投机取巧了，整个游戏音乐只有几段来回重复，不过战斗时的那种低音效果倒是可以真实地反映出战场上那种金戈铁马的气势。

客观地说，这两年中文战棋类型的游戏很让人失望，几乎没有什么新的佳作。在这种条件下出场的《超时空英雄Ⅲ——狂神降



世》可以说是鹤立鸡群的作品，虽然也有这样或那样的不足，不过仅看其庞大且设定细致的剧情，以及几近完美的转职和技能系统就可算得上是今年中文战棋游戏中的一款精品了。

●晶合实验室：林飞

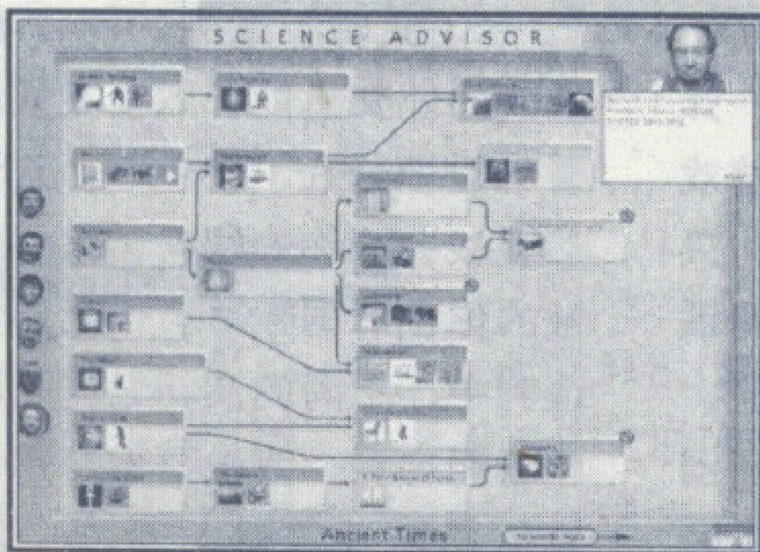
90

制作	宇峻科技
发行	智冠电子
载体	CD×4
类型	战棋
语言	中文
环境	Win9X/2000/Me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



1990年，席德梅尔创造了一个他自己也未曾预料到的奇迹，这就是《文明》的诞生。《文明》面世之后立刻成为业界公认的典范之作，由此掀起的建设型策略游戏狂潮更是经久不衰。这款游戏完美地结合了探索、建设、发现和征服四大要素，如痴如醉的玩家们在随机生成的地图中精心“孵化”着属于自己的文明。多少年后的今天，仍然有无数玩家记得当年看到屏幕上逐渐隐出Civilization字样时的激动，以及如何绞尽脑汁与历史上众多著名伟人抗争，最终建立起久经考验的庞大帝国，无与伦比的乐趣和令人欲罢不能的魅力造就了《文明》的神话。从某种意义上来说，《模拟城市》多少激发了席德梅尔的灵感，《文明》的雏形本来是一款《模拟城市》的克隆作品，但经过慎重考虑后，席德梅尔等人终于决定选择另一条道路，这就是我们今天所知道的《文明》第1代。

当这些难以磨灭的记忆伴随着玩家们度过了无数的通宵之后，《文明Ⅱ》在Win32时代进入了我们的视野，如果说一代的成功是命运造就的奇迹，那么《文明Ⅱ》则是努力耕耘的结果。前作的热销令制作者们产生了更多构思，而当他们综合了大量玩家的反馈意见后，一款新的《文明》又诞生了。与前作相比，《文明Ⅱ》显然是个巨大的进步，制作者们把未能加入1代的种种设计全部化作了对2代的祝福，一直倍受指责的外交系统大有改观，进一步强化的经济系统也和图象一样让人有耳目一新的感觉。《文明Ⅱ》并未脱离一代的模式，但它的成功就在于对一代原有设计的精雕细琢，同时也非常完美地加入了一些创新。



很多读者都会津津乐道自己当年是如何组建一支强大的部队征东伐西，军事力量的建设永远是《文明Ⅱ》玩家的乐趣所在，而实际上武力也正是顺利发展的基本保障。同样，推出2代后制作者们又诞生了一些新的构思，如对道路建设和探索等方面的改进，而且他们也希望战争不是唯一的解决方法，于是才有了《文明Ⅲ》中文化和艺术的概念，玩家甚至可经贸易路线或通过外交直接换取各种珍贵资源，这些改进都更真实地塑造出历史上各种伟大文明的鲜明特色，同时也



成为《文明Ⅲ》中闪光的焦点所在。虽然界面操作看似复杂，但车轮和金字塔之类的事物玩家都耳熟能详，毕竟能亲手建造它们的念头实在是太有吸引力了。制作者们在每一集中都尽量使操作更方便，界面信息更简短，无论是从1代就开始的忠实拥护者还是浅尝辄止的陌生玩家都会很快迷失在文明的世界里，另一方面，当你仔细研究时同样能在这个游戏中发掘出更深层次的内涵。早在1代面世之际，很多业内人士就预计到这个独特风格的游戏将在今后影响到整个游戏界，经历了漫长的等待之后，今天我们终于能有幸看到Infogrames和Firaxis联手推出的《文明Ⅲ》。

针对游戏性进行了更多的改进

从来就没有一个完整故事主线的《文明》系列却有着其他游戏无法具备的特点：它允许玩家在每次新开始游戏后自行决定发展的模式和方向。为了加强各文明的特征，《文明Ⅲ》中的每个文明都拥有两种特长和一种特有兵种，如美国人擅长工业化和对外扩张，特有兵种为F15战斗机，咱们中国人在游戏中的特长是军事和工业化，特有兵种为中世纪



的骑手。

在本作中Firaxis针对游戏性进行了诸多改动，原先一些无关紧要但却有碍发展的东西被取消了，其中最引人注目的就是取消了部队的所属城市概念，Ⅲ代中部队的生产不需要生产力或粮食维持，在前作中当越来越多的部队出现在大陆上时，为维持他们必须耗费大量生产力和粮食，城市中不快乐的居民因此增多，生产力也每况愈下。《文明Ⅲ》中所有的部队直接由国家财政统一供养，在特定政治体制下甚至能免费获得某些兵种，正如老玩家们所期待的那样，你只需花费少量的资金也能维持一支足够强大的军队。

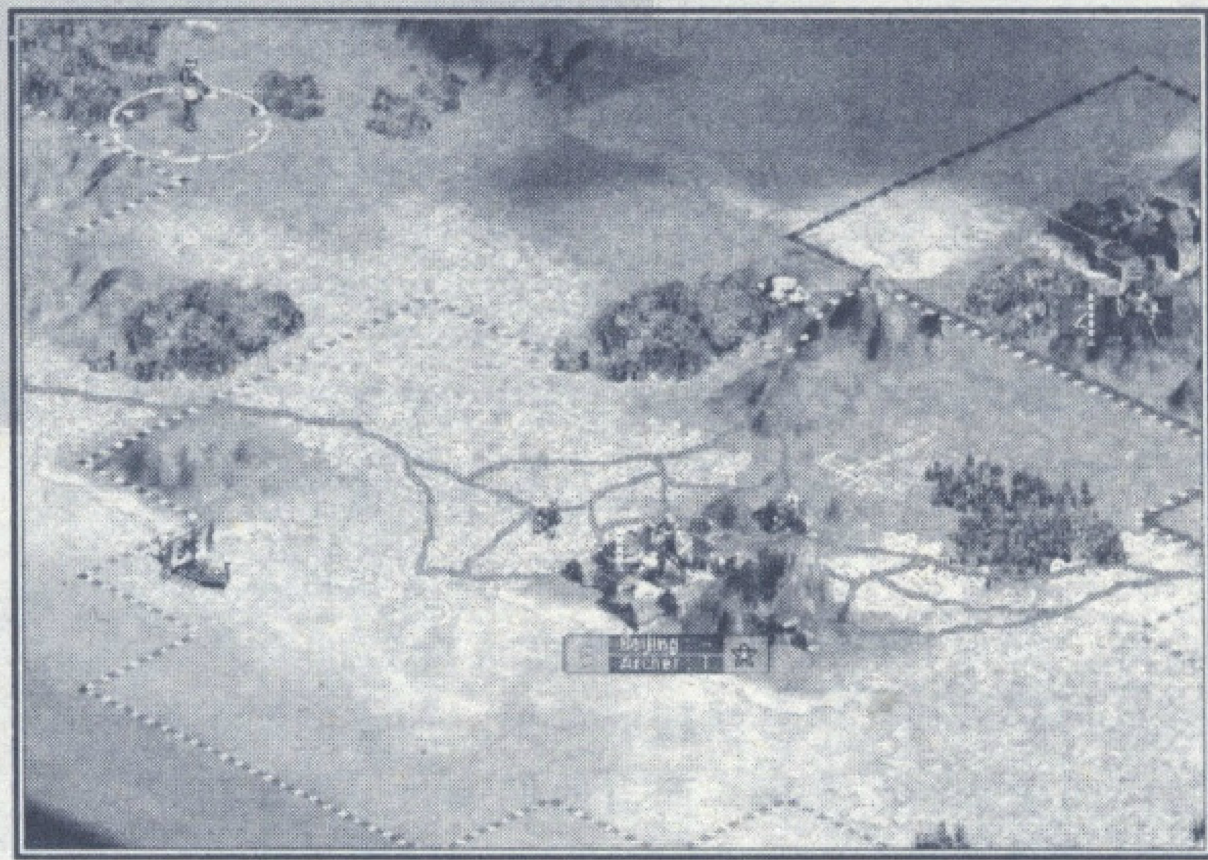


《文明Ⅲ》的另一大改进是贸易。贸易不再由忙忙碌碌穿行于地图上的商队一手包揽，它与外交和交通成功地结合在一起，只要有道路相通就有贸易自动发生，也就是说城市间的贸易根本不需要玩家干涉，你所要做的就是修建一个包括海陆空在内的交通网络。公路、铁路、港口、机场都是城市间自动贸易的通道，除了粮食以外你几乎可以通过贸易获得需要的各种资源。当本国首都与其他国家的首都有道路相通后，你还能通过外交途径与邻邦互换珍稀资源。

贸易的改进也为游戏本身带来了更多变化，事实上文明发展的主要动力变成了对战略资源和奢侈商品的控制权，与这两种资源相比，地图上遍布的奖励资源就没有那么重要，获得可制造先进部队的战略物资或能让人民快乐的奢侈品比偶尔发笔小财更有意义。当城市与奢侈品资源点之间的公路开通后，每座交通网中的城市都能增加一位满意或快乐的居民；而如铁矿、铀矿、铝矿和橡胶之类战略物资更是频频引发战争的焦点，因为它们是制造某些高级兵种所必需的原材料。例如罗马文明开发出炼铁术后还需要铁矿资源才能造出令人畏惧的罗马军团，如果境内找不到铁矿就别想在游戏早期称霸大陆了。那么是不是应该一开始就冲到战略资源点附近圈地建城呢？为了保持游戏的均衡性，制作者们巧妙地瓦解了这种赖皮打法：只有当你开发出第一种需要铁矿的科技后，地图上的铁矿资源点才会显现出来。因此在研究出炼铁术之前，你甚至不知道那座山上有铁矿，是不是感到有点郁闷啊？更有趣的是，在游戏的进程中，某些战略资源会突然自行消失，也许在某些意想不到的地点又会悄然出现，文明之间冲突的焦点也因此随之转移。

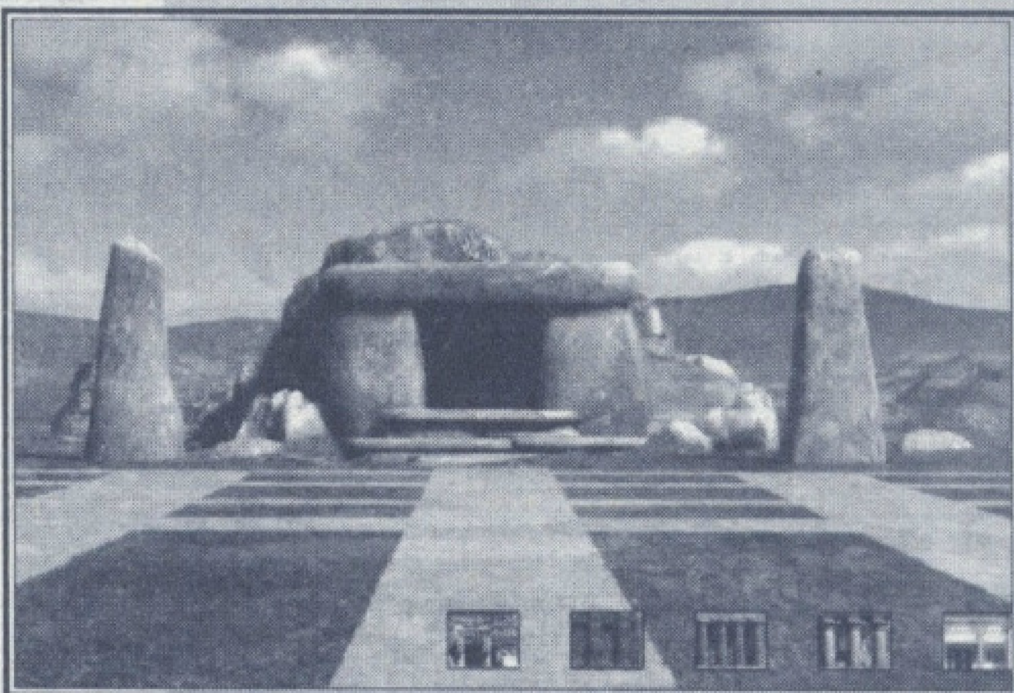
一但发现了某种资源后，下一步举动就是夺取资源的控制权，玩家可以有两种方式实现这个目标。一种是运用文化的影响力，文化是《文明Ⅲ》中新出现的重要概念，它决定了帝国的边界有多宽，还可以感化野蛮部落，甚至吸收和同化原本属于其他文明的城市。文化的影响实际上是综合国力的比较，只要在城市中修建庙宇、图书馆、大学和奇迹建筑，文化点值就会在不断的积累中上升，因为这些东西都能推动国民在智力和精神意识方面的进步，你的国界也会随着文化点值的增加而逐渐向外扩张。当国土范围越来越大时，各种资源点自然会被收入境内，然后派工人修条路过去即可获得这种资源。如果来不及通过提升文化点值拓展疆土，玩家也可以派工人前往境外的资源点处修建殖民点，然后开通公路即可，等以后国界范围覆盖到殖民点时，殖民点会自行消失。

《文明Ⅲ》将82种科技分别归入人类史上的四个阶段：古代、中世纪、工业时代和现代，每个阶段的技术树图都清晰显示出玩家所能开发的技术、兵种和奇迹建筑。当玩家开发出一个阶段内的大部分科技后即可跨越到下一阶段，如果你的文明在技术开发上落后于其他文明，你的科技顾问就会出来念叨，说你统辖的是一个落后的民族，这就意味着你必须采取措施尽快赶上，否则落后就意味着挨打。发动战争或夺取敌国城市并不能获得科技，好在三代中可通过外交换取己国急需的科学技术。



《文明》系列的制作者们一直在努力调整和改进游戏的外交机能，以使它更真实也更公平合理，国家信誉的重要性在3代中异常突出，屡次破坏既定协议或突然宣战会给你的国家带来恶劣的国际声望，因此身为领袖的你在对国际事务作出决策时务必小心慎重。在外交谈判中，不同的文明之间可以交换地图、额外的奢侈品和战略物资，或是获取与第三方文明的联系，建立军事或贸易联盟等等。游戏中的各种协定有效期为20回合，但和平协议则是永久性的，它的有效性将一直延续到战争爆发。在别国首都建立的外交使馆可执行外交和间谍的双重任务，通过使馆玩家可窃取科技或找到对方某座城市的位置，但这种冒险的代价也是相当可怕的，

一旦你的间谍活动被发现则有可能会引发战争。掌握间谍术并修建情报机构后，你就能在其他国家安置间谍，破坏对方城市的生产，通过宣传煽动对方城市倒戈易帜，或是窃取对方军事部署情报，所有这些秘密勾当都要消耗大量金钱，因此间谍不可能在文明的抗争中扮演主角，制作者们甚至还取消了二代中间谍可安放核弹或生化武器的设定。



和历代作品中一样，奇迹建筑在《文明Ⅲ》里的作用举足轻重。游戏中的奇迹建筑被分为两大类，大型奇迹和小型奇迹，前者全世界只能造一座，而后者可以遍地开花。奇迹建筑不但能推动生产力的发展，还能提升本民族的文化点值。本作中的大型奇迹基本上都在二代出现，而小型奇迹大多数是新增的，如情报机构、战地医院等。任务编辑器是《文明Ⅲ》中的另一个焦点，虽然可选择随机生成地图，但仍有相当数量的玩家们愿意在自己创建的地图上营造帝国。本作中的编辑器独立于主程序，它能够调整游戏的各种设定，改变文明所处环境和发展基础，如果有必要甚至可以定义全新的单位。游戏中附带的最大地图尺寸为180X180（图块），而这个编辑器可以创造256x256尺寸的超巨型地图。

全新的图象引擎

画面永远是吸引玩家的重要因素，《文明Ⅲ》采用了全新的图象引擎，地图上的每种单位都塑造得细致入微，动作也非常流畅，不懂英文的玩家只要一看它们就能猜到是什么兵种。如果够细心的话，你还能发现工人在长时间待命中会打喷嚏，游戏开始选择文明时领导人的头像居然会有细微的表情变化等等。游戏中地图的视觉效果比以往各集前作都要好，连绵起伏的山脉，异军突起的孤峰与蜿蜒崎岖的河流一道把陆地划分成大小不等的地域。尽管海洋和大地不会像二代中那样逐渐拔高或降低，但不幸的是，到了游戏后期环境污染会把整个大地变得斑斑点点，也许Firaxis想为环保事业尽一份绵薄之力？由于没有采用3D加速技术，在较大地图上发展到后期时越来越多的单位会造成游戏速度的延缓，如果你选择了七八个文明那就更有得等了，甚至鼠标滑过屏幕上时都会产生拖滞现象。对于机器配置较低的玩家，不妨将单位动画关掉，这样可以有效加快游戏速度。

完美中的缺憾

每次玩家点击New Game都会进入一个全新的世界，《文明》系列的重复可玩性因此变得近乎无限。玩家在选择文明的同时也能选择领袖的姓名和称号，遗憾的是每种文明只能选择一位领袖，也许是因为游戏中共有16种文明，如果每种文明都有四五位领导人可选的话，制作者们的工作量就会大增。进入现代阶段后感觉好像Firaxis的开发工作到此突然停止，这个时期不仅科技数量少了很多，而且奇迹建筑和新兵种也少得可怜。在这个时期中二代的一些好的东西并未得到继承，例如发射人造卫星上天消除全世界的黑雾等现在都没有了。摧毁一座城市在二代中曾经是残忍的暴行，而在《文明Ⅲ》中各种文明却对此不以为然，大家都在你干我也干，由此带来的一个不良后果是你手中洲际弹道导弹失去了威慑的力量，战争因此更易趋于升级和扩大。另外，据说在游戏定版前的最后一刻，Firaxis的制作者们才决定《文明Ⅲ》放弃游戏的多人模式，但又有消息称以后会发布补丁加入多人模式功能。这显然不是个明显的遗憾，回合制策略游戏的进展本来就慢，如果较多玩家在大型地图下联机后相信没有人能忍受那漫长的等待，因此还是先让我们好好体会单机游戏的乐趣吧。

曾经有不少玩家质疑Firaxis是否能再创回合制策略游戏的奇迹，毕竟已有太多的作品为迎合流行时尚而甘愿牺牲宝贵的游戏性，但这种怀疑在《文明Ⅲ》上市之后迅速一扫而空。《文明》系列一直带给玩家们无限的乐趣，《文明Ⅲ》则以更精美的画面和更多的新概念将大家引入建设型策略游戏的空前境界，虽然在制作人员的名单中没有了席德梅尔的名字，但他所开辟的文明之路显然已为Firaxis成功继承。《文明Ⅲ》不是一款完美无缺的作品，但它应该算2001年中值得玩家们仔细品味的一道大餐，这不仅是因为曾经辉煌一时的两代前辈，更重要的是它也以实力证明了自己同样会成为游戏史上的不朽之笔。

●贵州　yago

92

制作	Firaxis
发行	Infogrames
载体	CD×1
类型	回合制策略
语言	英文
环境	Win9X/ME/2000
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

编辑导语

有句俗话说得好："有什么别有病，没什么别没钱"，真是一语中的。有了病或没了钱，都可能会使人失去活力。不过有财没了钱的人会变得更凶残，而有了病的人通常无论如何也打不起精神来。拿我来说，一年到头总会偶有小恙缠身，使我不得神清气爽，劲头十足地投入工作、学习和游戏，只能暂时把自己平放在床上，呆呆地和生活拉开一段距离，只盼自己能早一天把"血"养满，再度充满了能量，一跃而起跳回到纷繁热烈的生活中去。可是，这种与喧嚣生活的暂别，也给我带来一种心灵的宁静，让我能多一些对世事的回味。我在病中想，世上的疾病何止千千万万，而我只不过得了这千万中之一。想到此，我也会庆幸地笑起来，感到自己虽然病了，依然充满幸运。因为我知道，这世上充满了各种各样的灾祸和不幸，象楼宇崩塌、战火连绵什么的，多得数也数不清，不知有多少人正在不幸和灾难中苦苦挣扎。而我，只不过在这数不清的的灾难中碰到一点病，还只是千万种病中的一种，这还不值得庆幸吗？心情愉快了，我想，病也会好得快了。

不过，并不是所有的病都是令人不愉快的，例如某综合症会有以下病状：

放着宽阔的大路不走，专爱往有墙角的地方钻；坚决不抽烟；碰到生人跟自己打招呼，一定要先对一下口令；如果被不明物体击中，在一个人的情况下，宁可打110也也不会自己去看看；无论是多么吸引人的东西，也不往跟前凑，哪怕那里有金子；和陌生的漂亮MM说话时，一定要左顾右盼，同时看好自己的钱包；不管刮风下雨，不管酷暑严寒，更不会计较已经有N年没洗的现实，坚持戴着一个绿色的贝雷帽，就算睡觉也不例外；用手枪打靶时，一直拒绝听教练的指导，声称如果不在手枪上安装一个"G"键，自己就不会开枪；在医院里，坚持要求不能让戴眼镜的男性医生给自己打针，即使是院长也不例外；看见汽油桶就会到公安局报案，咬定里面一定会有尸体。

Cross
cross@popsoft.com.cn



樱花大战2

序

历经无数次浴血奋战，保卫帝都和平的花组成员们在队长大神一郎的带领下打败了企图毁灭帝都的天海和葵叉丹，又一次拯救了帝都，使帝都重返和平。

经过了一年海外实习归来的大神一郎再次回到帝国华击团的花组。花组刚刚吸收了新的成员，战斗力得到了进一步的加强，而漫天飞舞樱花的帝都却再一次面临新的危机，大神和守卫帝都的花组战士们再次进入备战状态。



第1话 鲜花盛开的帝都

又是樱花漫天飞舞的时候，大神从南美近海训练归来与花组成员会合。这一次相见并非像他所想是一次愉快的聚会，米田中将希望他能够重归花组。面对这个突如其来的消息，大神隐隐感到，表面平和的帝都似乎隐藏着新的危机。

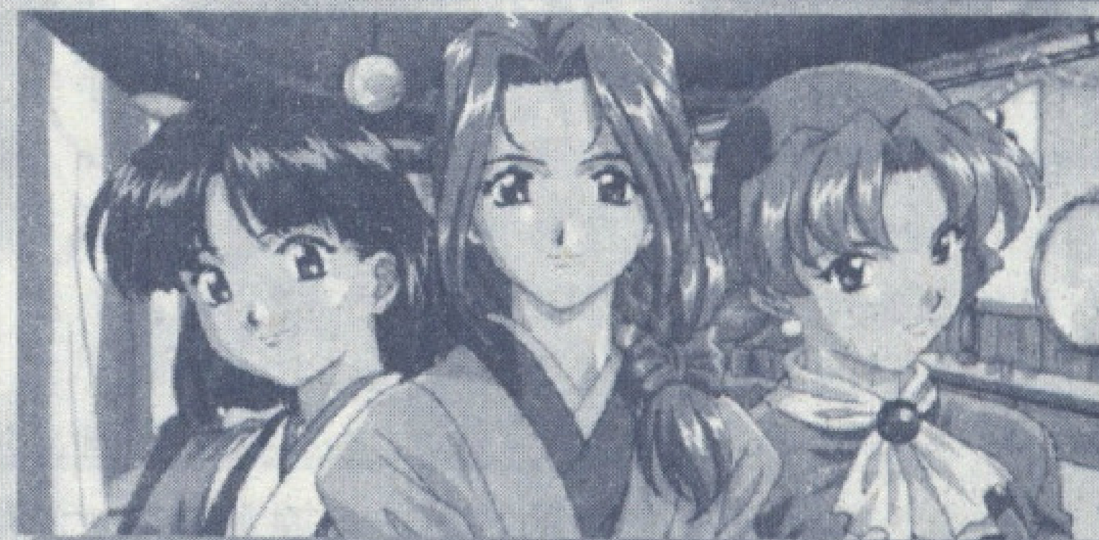
一向不问私事的米田中将这回也很幽默地送给大神一个神秘的回归礼物——在这里你可以选择自己的梦中情人来迎接你（笔者选择的是樱）。二人相聚后，米田中将劝告二人在战斗中不要有恋爱的感觉，之后二人便一同回帝国剧场去。回到剧场后，爱莉丝已在玄关等待大神，她向大神说出堇、玛利亚、红兰和加奈4人有事在身暂时不能回来，米田中将还吩咐大神在12时前到他的房间。因此在12点以前大神可以自由行动，这可是博取女孩子好感的机会啊，在这段时间内遇上樱的机会比较多，有时会遇上爱莉丝，她们似乎正忙着准备什么。12点时大神找到米田中将，知道花组又有新成员加入。大神换好衣服后（注意，只有这道程序顺利完成才能参加迎新会），由樱和爱莉丝带他到娱乐室开迎新会，欢迎新来的织姬，她是意大利名门“红色贵族”的后裔，是当地非常著名的女演员，在演艺界被称为“太阳之女”，而且是实验部队“星组”的成员。

开迎新会时，本来很高兴的织姬见到大神不知为什么突然独自离去，迎新会也只好暂且告一段落。红兰发明了名为“玛鲁夫”的通信机并留给大神一部，这样一来大神可以借此得知各人的去向并与她们联络。就在此时樱来找大神，说希望能带织姬到这里参观，大神答应后便离开房间去找织姬，终于成功地约织姬出来参观帝剧。因为知道她比较喜好音乐，于是3人到音乐室去，可是10时后织姬和樱都会回房休息，因此要好好把握时间。如果约织姬失败就会有部分隐藏事件不会发生。





翌日，大神与以前一样在做验票工作，当工作完毕时，爱莉丝急急忙忙来找大神，原来织姬与樱在排练的问题上发生争执。当大神正在为几个女孩子头疼





时，警报大作，花组成员紧急集合，原来平静的帝都遭到了神秘敌人的侵袭。

由于是第一场战斗，敌人较弱且数目不多，非常



容易对付，不过此时不要使用必杀技，因为将所有敌人打倒后葵叉丹会再度出现，还操纵魔操机兵——暗神威出击。可是由于织姬过份自信，独自向他挑战，结果被他重创一击，就在这危急的关头，大神及时上前救下了落入敌人陷阱的织姬。

战斗完毕后，众人依照惯例决定胜利姿势。就当众人回帝剧时，葵叉丹截住他们，原来他就是7年前参加过“降魔战争”的山崎真之介！他说出帝都已被诅咒，就在此时，带着鬼面具的神秘人从地下出现，他狠狠一刀刺进山崎体内，只留下自己的名字——鬼王，而后就消失在黑暗中了。

虽然首战告捷，但花组成员们知道，一切才刚刚开始。

第2话 爱莉丝的信

经过上次一役后，米田中将一直心事重重。大神突然听到红兰的通信机发出信号，原来米田中将有要事要大神到作战指挥室与他会面。来到指挥室后，米田将有关山崎的事告诉大神。原来山崎是米田中将的同伴，曾经在7年前参加过“降魔战争”，可是战后不知所踪。接着米田提到今天中午会有新成员来，于是大神到娱乐室和樱等人准备迎新会。而爱莉丝特别要与大神一起，就这样大神只好与她一同为迎新作准备。

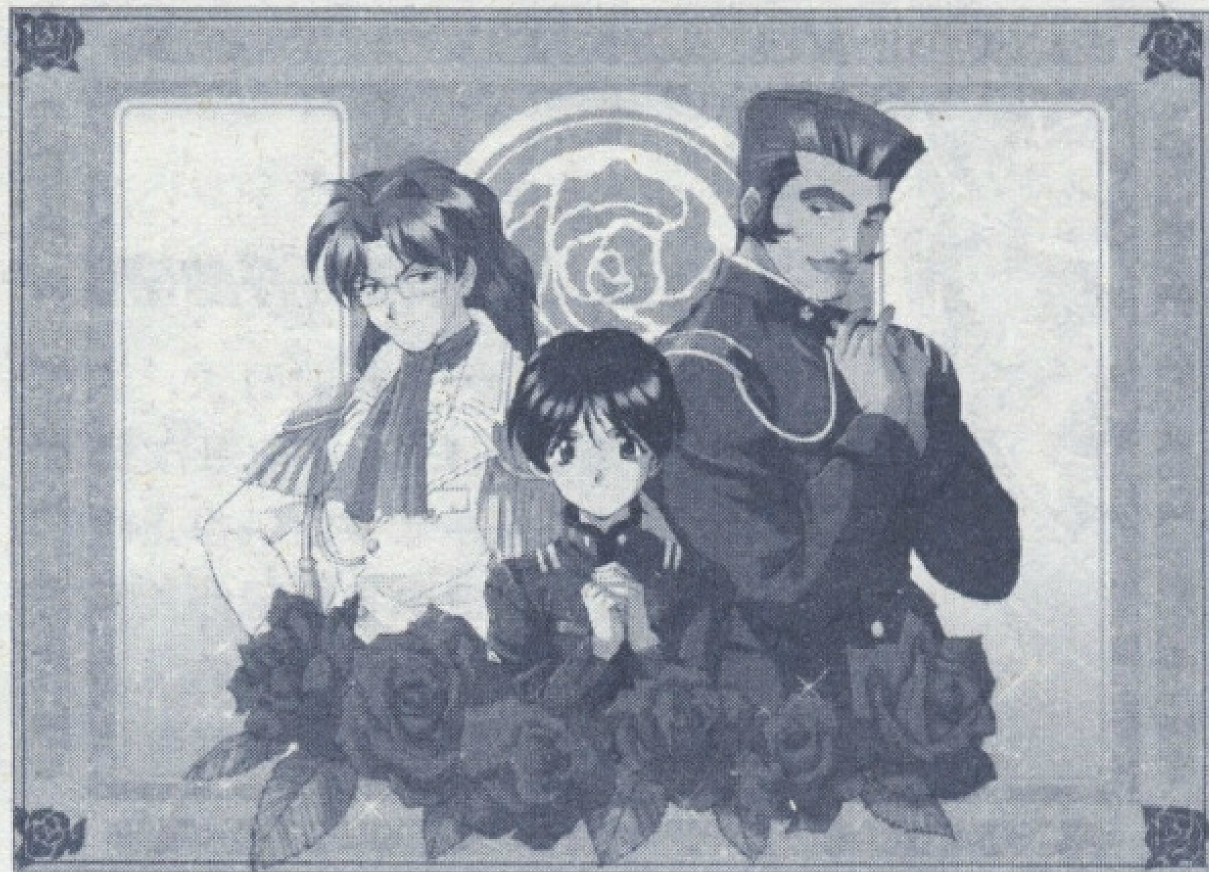


到迎新会开始前的自由时间较长，有许多地方要去。其中需要注意：在仓库会遇到樱，樱要求大神帮她找要用的道具，可是她每次的需要都不同（笔者尝试过N次），有时会要求找花瓶、有时要毛巾、有时要烟花球。

当二人回到娱乐室后，米田说要到玄关迎接新成员，可是爱莉丝想大神陪她到阳台，大神没办法只好陪她去。不料爱莉丝从楼梯栏杆上滑落，在快滑到1层时，樱就站在楼梯旁。爱莉丝为躲开樱失去平衡险些摔倒，幸亏伪装成小伙子的花组新成员莱尼及时抱住了她才幸免于难。

樱和爱莉丝带莱尼到娱乐室开迎新会，大家在迎新会中自我介绍后，米田把新来的助手影山崎介绍给大家，不过她对大神似乎特别注意，还是少招惹她比较好。就在众人开心之际，警报再次响起，莱尼也跟随大家一起跑向指挥室。

在这场战斗中，莱尼从后方突入将木食打倒。当大神等人行动时，要小心右上方的蒸气火箭，最好先由莱尼破坏蒸气火箭以免被其打中。将地面上的敌人



全部消灭后，金刚的大日剑就会出现，只要用合体技和必杀技集中攻击就可以了。这下大家才明白，原来自己的敌人是一个叫作“黑鬼会”的组织。

取得胜利后，爱莉丝看见避难的村民后突然不开心起来，只身返回帝剧。大神回房后不久，樱前来请他到客厅继续开迎新会。来到客厅，看到爱莉丝正将其父送的糖果分给大家吃。爱莉丝的情绪一直不好，原来是想念身在异地的父亲，并为此与织姬闹得不欢而散，灵力不受控制，把帝剧搞得乱七八糟，还独自冲出帝国剧场。樱担心爱莉丝会有事，便吩咐大神四处找她。在这段自由时间内可分为两部分，因为有不少隐藏事件必须在10:30前进行。到10:30时，不论大神在什么地方都会遇上影山崎，她会强迫大神到大道具屋去，大神一定要规规矩矩，否则樱的好感度就会下降。而当影山崎离开后，大神在海军士官学校的旧同学加山雄一突然奇怪地出现了，他暗示大神爱莉丝就在屋顶，接着又神秘地消失了。在屋顶找回爱莉丝的大神答应帮她写信给其父，于是爱莉丝开心地前往大神的房间。第二天，当大家在餐厅用餐时，大神遇到了准备外出的米田和影山崎，这时警报又再次响起，米田为了让大家安心出击，便答应帮爱莉丝寄信。

在这场战斗中，要多注意地形。在地图中会有一些压缩蒸气炉，里面会隐藏敌人或敌人的资料，要取得这些资料就必须将它击破。此役会与木食作战，最好能速战速决。

就在大神他们与敌人激战时，米田刚好替爱莉丝寄完信从邮局出来，没想到竟被人用枪偷袭受伤，获胜的大神听到消息连忙赶往医院。

第3话 相亲

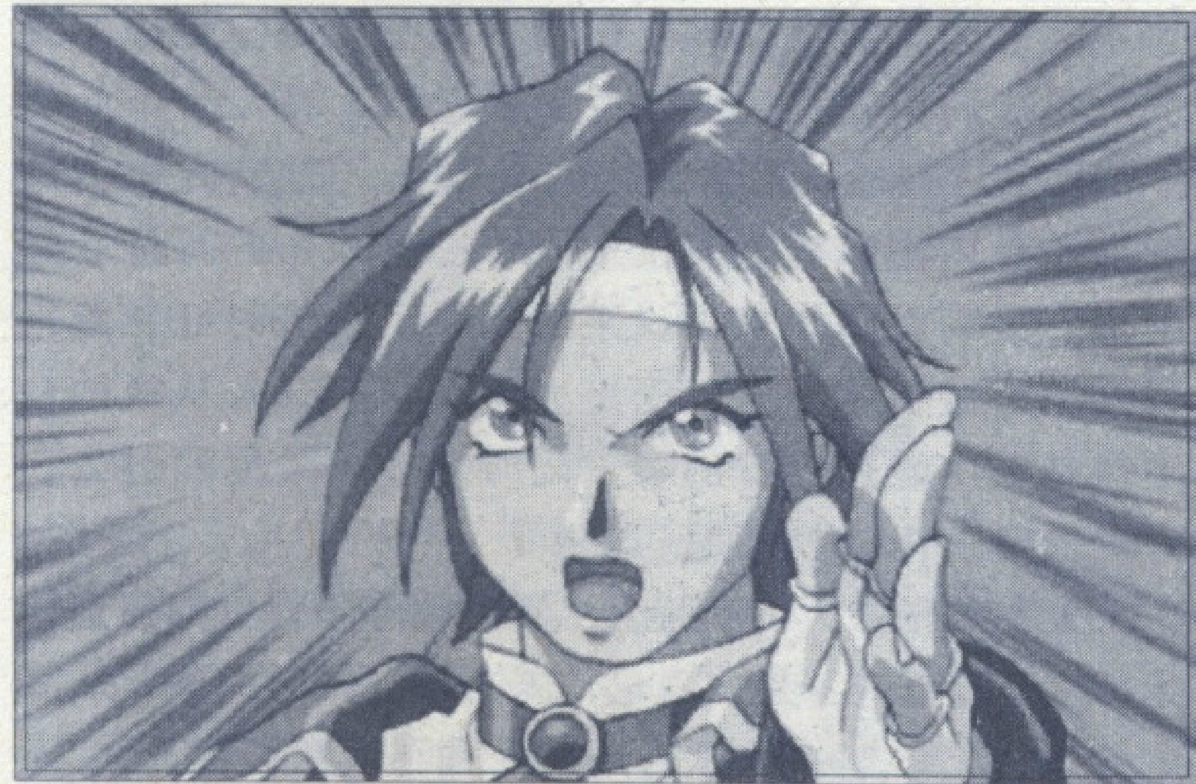
大神等人来到医院遇上影山崎，她向大神表示米



田中将的状况非常恶劣，现在仍昏迷不醒。大家都追问凶手是谁，却得不到答案。大神进入病房看望米田后回到帝剧，各人都独自回房，大神见到队员的心情非常低落，便打算鼓励她们一下。

这段自由时间不多，一定要合理使用。特别要注意的是，在偶发事件中若选择正确可以得知莱尼是女孩子。只要大神能够使她对自己的好感度上升一次就可以成为今后追求的对象，对莱尼有好感的玩家可不要错过这个机会啊。

因为帝剧的经费不够，大神集中大家商量办法。正在此时，加奈从冲绳归来，大家决定好好练习，希望能够通过公演吸引大量的观众来筹集经费。在练习时，大神受到加奈的空手道挑战，事后二人稍作休息。当晚堇通过通信机与大神联系，不过问了些奇怪问题后就失去了联络。翌日，大神正想将此事告诉大家时，从由里口中得知堇的婚讯，大家都知道这婚事并不是堇自愿的，因此便打算到神崎府去帮助堇。然



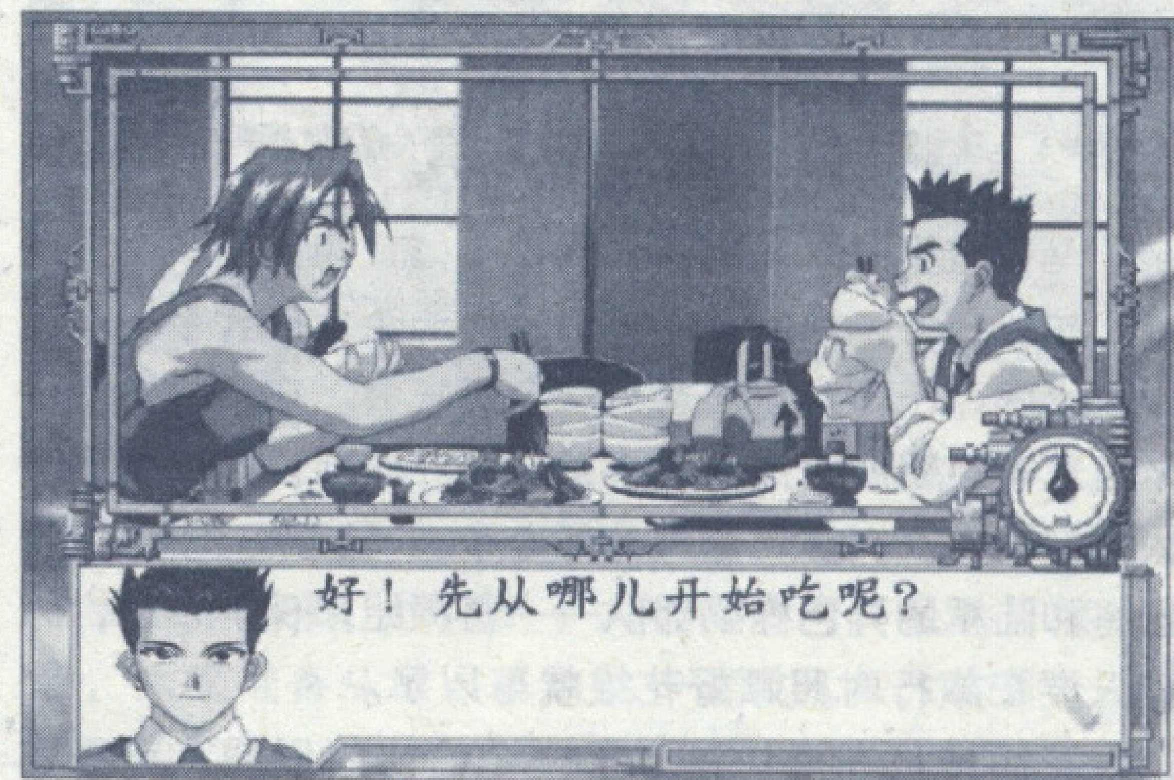
而当大家来到神崎府后却受到不少阻拦，大神和加奈在樱、爱莉丝、织姬和莱尼的掩护下进入守卫森严的封锁区。大神直闯进正在谈论婚事的客厅，幸好这项婚事尚未作出最后定论，大神坚持要带走堇，对神崎财团提出的对帝剧的资金援助也不予理睬。就在此时，帝击的副司令藤枝枫出现。藤枝枫是在一代游戏中出现的藤枝菖蒲的妹妹，她的性格与姐姐大不相同，不过两人外貌之相似简直把大神的眼神都看直了。此时敌人突然来袭，帝国华击团只好再次迎战。

战斗开始时，主要目的是不让敌人进入神崎府，因此在战斗的初段由防御力强的角色把守可到神崎府的通道。当藤枝枫向大神报告所有人已到安全地点时，五行众之一的土蜘蛛便会驾驶其爱机来攻击大神等人，此时只要善用合体必杀技就可轻易取胜。

取得胜利后的堇和加奈立即变回原来的模样，又争吵起来，大神也无可奈何。回到帝剧后，枫向众人再次介绍自己，大神被她吸引，被樱看到心情不佳。此时由里对大家说米田中将已恢复意识，不久就可出院，大家听了喜出望外。这一次的夏天公演也进行得非常顺利。

第4话 大显身手，火中玉女

大神与樱去看米田中将，在医院外救了一只可爱的小白狗，并为此与陆军大臣京极庆吾发生争执，京极庆吾给樱留下非常不好的印象。大神在米田中将病



房再次遇到神秘的加山，樱忍不住将大神与陆军争执的事情告诉米田，没想到米田对此未做任何表示。就在此时，红兰也到医院探望米田。正当大神3人准备离开时，米田留住大神并将自己的爱刀“神刀退去”送给他。在医院门口，大神应樱的请求收留了那只可爱的小白狗，并为小狗起了名字。红兰约大神4点到她的房间，大神答应了。

大神准时来到红兰的房间，却没想到红兰是让他当新发明的试验品，结果发生爆炸，大神的惨状可想而知。红兰向大神说出自己的身世，原来她一直视米田中将为亲人，她发誓一定要找出袭击米田的人。

黑鬼会为了彻底击败帝国华击团，决定先除去另一个妨碍他们的人——山口和丰。当晚，红兰和樱得到消息去找京极庆吾算账，大神听说以后立刻前去追赶。樱和红兰乔装打扮成服务人员进入饭店，而大神

也尾随其后，不料被一自称山口和丰的客人当成饭店的店员带入房间，并得知原来京极没在这里。这时红兰和樱因被众人围住而放出“烟雾弹”，不想恰巧此时饭店失火，大神为救神智不清的红兰再次投入火海。原来是五行众的人企图杀死山口和丰，由五行众



之一火车前来放火，于是双方开战。

由于山口是此次黑鬼会的主要目标，所以花组必须尽力保护他。正巧玛丽亚归来，将炸弹的启动装置毁坏，使黑鬼会的阴谋再次以失败而告终。

没想到大神他们救的山口和丰竟是海军大臣，而且他还答应为帝剧提供资金援助，这真是意外的惊喜啊。

第5话 愉快又难为情的暑假

马上就要进入暑期了，大神听椿说因为下个月要出远门执行任务，她的工作将暂由另一个女孩代替。米田中将出院，于是大家准备开一个庆祝会。在庆祝会上，米田宣布花组所有成员将于第二天一同前往热海渡假，大家都非常高兴。但是大神担心帝剧的安全，米田说自己将和陆军的异色栋梁部队——蔷薇组来保护帝剧，大神只要在旅行时照顾好花组就可以了。

花组成员在海边渡过了一个愉快的假期，可是在最后一天，玛丽亚发现桌上的通信机不见了，大神与



玛丽亚在饭店各处寻找。尽管在寻找过程中会遇到花组成员的寻问，可为了不让大家担心也不要把真相说出来，不然玛丽亚可是会很不高兴的哦。

没想到玛丽亚外出回来时拿回了通信机的碎片给大神，原来是一个小孩子在海边拾到的，于是大神与她前往海边一探究竟。在海边，他们找到其余的通信机碎片，还发现一个藏有通信设备的洞穴。玛丽亚冒充敌人给金刚发出假信息，正打算回旅馆时发现出口已经被水淹没，大神带着她游出洞穴。

由于金刚会前来支援，所以要尽早切断他们会合的路线。当只有水狐一人时金刚就会出现，只要打倒金刚就可以攻击水狐了。

假期已经结束了，当大家都对黑鬼会的滋扰感到厌烦时，只有玛丽亚一人还沉浸在回忆中。

第6话 莱妮，拿枪

大家都恢复正常工作，枫告诉大神莱尼最近行为有点古怪，身为队长的他应该仔细观察她。于是大神前往舞台找莱尼，当玛丽亚谈到为什么而战斗时，莱尼却不回答，而且要求回房休息，引得众人为她担心。这时会有一小时的自由活动时间，时间过后，大神到莱尼的房间去找她谈心。当两人谈到战斗的原因时，莱尼显得很激动，并把大神赶出房间。不久，爱莉丝来找大神，说要送花饰给莱尼，大神陪



她一起去找莱尼，两人终于将莱尼感动。正当莱尼在房中休息时，突然见到影山崎，没想到她竟是黑鬼会的水狐，利用催眠法令莱尼失去意识。

枫正在调查米田中将受伤一事，不想有人告诉她影山崎是内奸，枫判断出下一个被崎攻击的可能就是莱尼。爱莉丝来找大神说莱尼不见了，这时红兰跑来说莱尼驾驶机甲外出，于是大家集合。众人从枫的口中得知影山崎是内奸的事，同时知道了莱尼的过去，大家决定外出寻找莱尼。

莱尼终于被大神唤醒，水狐见情形不对立即撤退，大神随后追赶，不想水狐已作好准备。此时只要听从莱尼的建议狠狠攻击水狐的真身，胜利就在眼前。

第7话 与季节不符的七夕

一个月后，一年一度的秋祭如约而至。大神和花

组成员一同到帝都看热闹，并应织姬的邀请与她为伴。没想到遇到了一位自称在意大利学艺的画家，令织姬非常不高兴。回到帝剧后，大神没看到织姬，直到下午3时才在织姬房里找到她，可是她却不开门。这



时有人告诉大神说有位大叔在帝剧外徘徊，大神一看，原来就是刚才的画家，原来此人正是织姬的父亲，并述说了他与织姬母亲的经历。没想到织姬也听到，但是她不相信父亲的话，反而要其父离开帝剧。大家知道织姬的身世后都希望大神能够尽早解决织姬的问题。



大神再次来到织姬的房间，可是织姬始终不肯出来，大神一直在她门外劝说才得以进入房间听取她对其父的感觉。

第二天，大神决定带织姬的父亲绪方前来与织姬解开心结，就在此时，一群魔操机兵出现，绪方为救织姬舍身相救，终于感动织姬。织姬为保护父亲留了下来，大神回帝剧找救兵。

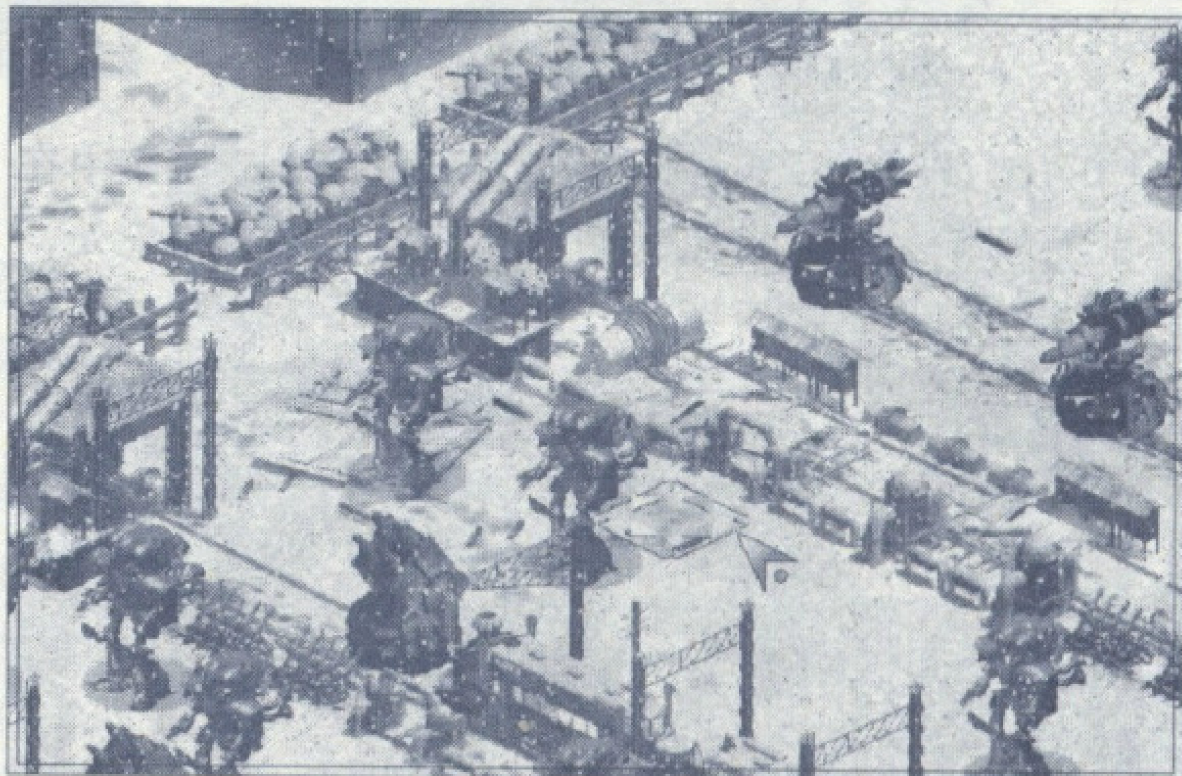
织姬被火车捉去，四处有敌人包围，而且还要小心不能让烧尘进入囚禁织姬的小屋，否则那里将会爆炸。因此作战形式要有所转变，大神才能成功救出织姬父女进入第二场战斗。

战斗结束，织姬父女安然无恙，只是没想到绪方竟在织姬与大神来探病时提出他们的婚事，令两人非常尴尬。

第8话 帝都最长的一天

太正14年11月，帝都附近不断有自称“太正维新军”的军人在进行破坏。这一天，大神在睡梦中被枪声吵醒，立即到走廊里查看，正巧遇到樱，看到一群军人手持武器声称要攻击樱，大神为保樱安全马上带她离开。此时帝剧一层已经被军方占领，军队指挥天笠正命令属下占领地下指挥室。大神和樱遇到米田中将，他让二人到地下仓库取魔神器，然后逃到花组的支部去，还特别叮咛大神一定要照顾好拥有“破邪之血”的樱。可是他们去晚了一步，尽管蔷薇组努力抵抗，军队还是夺得了二件魔器，大神只好拿着最后一件魔器——珠离去。二人终于安全离开帝剧，但不知道其他花组成员的情况，樱更对自己的身世感到不解。更令他们没有想到的是，椿和加山分别是帝国华击组・风组和秘密行动部队・月组的成员，有了他们的帮助，再加上新型的灵子甲胄“天武”，相信夺回帝剧不是什么难事。

返回帝剧后，与其他花组成员在地下指挥室会合。就在此时，幕后主谋京极出现，樱愤然上前，没想到她所面对的竟是鬼王。由于鬼王的突然离去使战斗暂告一段落，不过大家为了夺回另外两件魔神器只好前往新宿与敌人再次开战。只要排除途中的障碍物就可以与鬼王面对面了，樱最终迫使鬼王留下两件魔神器仓惶逃走并叫樱等人到赤坂找他。战斗虽然结束了，但是樱的情绪一直很低落，因为她已经得知如果



她使用了“破邪之力”后就会和父亲一样死掉，大神为了令樱提起精神，决定毁掉魔神器，这个举动不但令樱振作起来，也得到了大家的赞同。经过月组的调查，大家准备从敌人基地的一端攻入其大本营，战斗又开始了。

要想与鬼王决斗就要先经过土蜘蛛（如果选择另一端进入则要面对金刚的重重阻碍），战胜后就会来到黑鬼会的最深处与鬼王作战，只要将蒸气火箭和伪装成石像的士兵消灭掉就可以放心的与鬼王对决了。打败鬼王后，大家准备回到地面，而鬼王使出最后的力量想将花组封在地下，幸好大家及时逃离，平安回到帝剧。此时的帝剧仍被众多军队包围着，不过这次是为了逮捕天笠而来，阴谋失败的京极也被发现在



其住宅处自杀身亡。

第9话 剧场的圣诞庆典

冬天，在帝剧客厅里，大家正在讨论“奇迹之钟”的主角由谁担任，一时也未能找出合适人选，只好先各自去做准备。大家离开时，枫来找大神说有事找他。大神按时找到枫，枫说这此的公演要让大神当主角，而且让大神从4个后选人中挑出一个来配戏，这可是决定追求对象的重要时刻啊。第二天，大家聚在一起等待大神的抉择，大神希望樱能够与他配戏（也可以依据玩家的不同喜好选择另外3人），大家都替樱感到开心，公演的日子也一天天临近了。

圣诞节到了，这也是“奇迹之钟”公演的日子，演出非常成功。公演结束后，大家为莱尼的生日、公演的成功以及圣诞节的到来而开了个热闹的Party。米田中将为促成大神与樱便让他们单独外出，两人终于互表心迹相拥在一起。

第10话 像在小巷中下的雪

圣诞节刚刚过去，新年就到了。花组成员集中在一起庆祝新年，大家在假期里都有各自不同的去处，只有大神似乎是最有空的一个了。第二天一早，大神



要抓紧仅有的半小时去找对自己来说很重要的花组成员。而且在新年中，在店里可以买到相片，一定要仔细选择啊。

大神和樱约好外出，于是向米田中将等人告别，乘车前往樱的故乡。到达后，樱带着大神到一棵断了一半的树前，回忆起往事，谈到幼年的好友曾在这里被雷打而不死的奇迹。正在此时，樱的好友出现，于是樱介绍他们相识，并带大神到好友家与其母真宫寺若菜结识，还让大神看了父亲的遗照。

第二天，大神刚刚睡醒就听到樱的声音，原来是樱在为他做早饭。早饭后，樱带大神到父亲的墓前祭拜，没想到应该只有真宫寺家成员才能看到的墓碑大神竟然也能看到。正在此时，通信机显示有敌情，二人连忙为出击做好准备。二人从枫口中得知其他同伴已经到达出事地点“王子”了，樱与大神也赶紧驾驶天武去支援。可是到了“王子”后却没找到人，只看到了土蜘蛛、金刚和鬼王，原来他们仍未死去。不仅如此，还捉走了花组的其他成员并召唤出降魔来对付大神与樱。

战斗开始时，大神和樱最好兵分两路，以免被降魔围攻，这样就能很快救回同伴并打败降魔了。将降魔击败后，已经自杀的京极竟出现在大家眼前，京极发动“八鬼封魔阵”企图彻底毁灭帝都。樱正准备加以阻拦，鬼王已经抢前一步拦在跟前，而樱隐隐觉得鬼王就是自己的父亲真宫寺一马！终于，“八鬼封魔阵”发动，武藏复活，整个帝都被黑暗笼罩着。



第11话 地面最大的作战

花组成员全部聚集在地下指挥室里商讨对付重新复活的武藏的办法，米田中将告诉大家：八鬼封魔阵是由帝都8个岛组成的，将这8个封印都解开，帝都的都市能量就会释放，而且京极已经研究出“人造降魔”，他们的能力比以前更强大。而米田中将也亮出最后王牌——经过修理改造制成的空中战舰“新混合体战舰”，帝国华击团决定用新混合体战舰进攻武藏。

众人解散后，樱为了父亲的事向大神求助，大神对她安慰一番，不想在返回帝剧时被降魔包围，幸好有加山雄一的帮助才脱离险境。不久，大家聚集在一起准备进攻，只是战舰起动时，土蜘蛛混入战舰，而

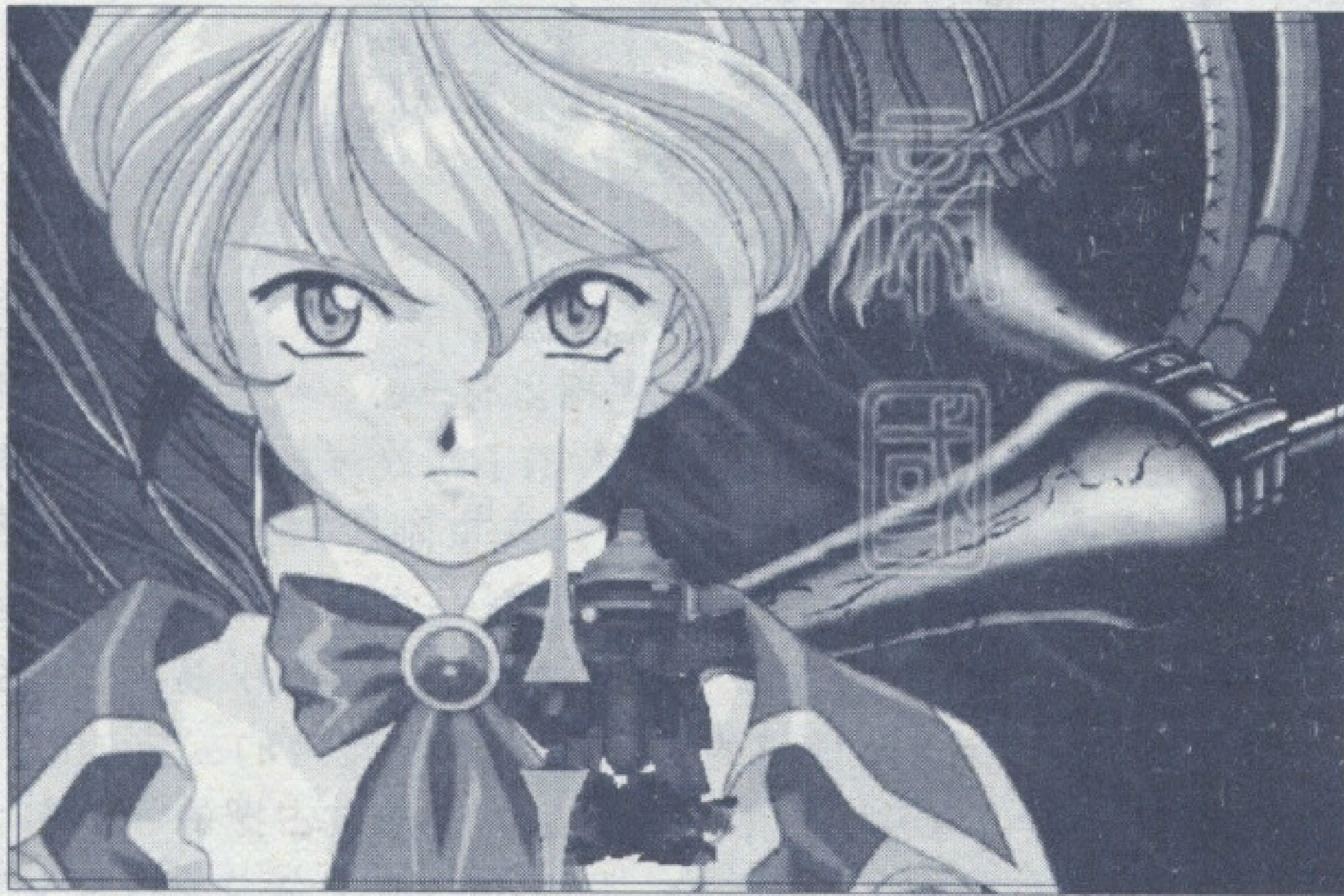


花组成员们还未察觉。米田中将下令出击，大神带领4位队员出击（由玩家自由选择）。

将全部降魔击倒，大神等人就会到达土蜘蛛的所在，可是土蜘蛛已经派降魔占领机关部，大神他们无法攻击，这时其他队员前来援助。不过要注意，当土蜘蛛的机甲变为白色时，对他的攻击不起作用反而会增加他的体力，所以一定要看准时机，不要做亲者痛

仇者快的事情啊。将土蜘蛛击倒后，大家回到战舰上，不久战舰又遭降魔攻击，大家只得再次出击。

在这次战斗中，除了要对付降魔外还要保护好被敌人紧紧盯住的通气口，如果有7只降魔进入通气口就算战败。只要让大神、玛丽亚和堇在最前线把守，樱、莱尼、织姬在下方把守，加



奈、爱莉丝和红兰在上方把守就保险得多了。

打败降魔后，土蜘蛛再次出战，这一次她可是全力一击了，而且她的主攻对象是中央的通气口，如果被她击毁，那就前功尽弃了，所以要尽快用必杀技和合体攻击将她打倒。土蜘蛛死前说出她对人类的感觉，大家听了各自心事重重。

由于在战斗中，天武的行为失常，红兰展开调查。原来天武吸引了释放出来的都市能量而行为失控，这样下去甚至会威胁到操纵者的安全，于是大家决定使用存在仓库中的光武，让光武重见天日。为了养精蓄锐，米田中将为大家安排了一小时的休息时间。在这段时间里，大神必须分别和队员谈话，以便让她们在下次战斗中发挥出自己最大的潜能。与队员谈过话后，大神回到指挥室，这时米田把封住降魔兵器的对策“二剑二刀之仪”传授给樱花和大神。“二剑二刀之仪”是运用古代传下来的4招式专门封魔的手段，大神和樱花决心用“二剑二刀之仪”将武藏彻底毁灭。

在第一场战斗中，地图上会出现像花一样的东西，其实这是大型炮台。要战胜降魔，就要先将这些炮台消灭，可以利用合体技将它毁灭，另外还要把能够不断召唤降魔的“魔来器”消灭，否则后患无穷。当清除了地图上的降魔和炮台后，五人众的金刚便会出现，他运用特殊能力令我方的行动只能有一次，即只可以在攻击、移动、防御中选择一项进行，所以是个比较麻烦的敌人。只要清除掉散兵游勇，全力使出必杀技对付他就可以，接下来就要对付武藏了。



第12话 少女们的挽歌

虽然一步步安全地进入到武藏的中枢地带，可是樱还是觉察到有什么不妥。虽然鬼王是樱的父亲，可是他现在已经迷失了心性，只知道自己是京极的忠实部下，他的任务就是阻止花组前进。尽管樱一再尝试说服父亲真宫寺一马，可是鬼王执迷不悟，为了父亲也只好做最后一搏了，只要破除了鬼王的暗神威就可以将樱的父亲从京极的束缚中解脱出来。京极终于现身了，为了保护继承“破邪血统”的樱，真宫寺一马遭到武藏的致命一击。樱为了夺回帝都，为父亲报复，与大神一起准备施行“二剑二刀之仪”！

当华击团准备破坏武藏控制室“御柱之房间”的柱子时，京极和降魔兵器出现在大家眼前，虽然大家竭尽全力成功破坏了御柱，大神还是感觉到邪恶力量的存在，于是大家继续往深处探索，在他们面前的是京极



和守护武藏的巨大魔操机兵“新皇”。到最后关头了，经过多次的战斗，新皇终于露出他的真面目，大神他们被其巨大的身躯震惊了，但绝不能输给他，他也是等待返回花组的重要人物。华击团的所有成员聚集精神，为守卫帝都而进行最后的决战……

◆北京 Diu Diu

86

项目	内容
制作	SEGA PC
发行	天人互动
载体	CD×8
类型	策略
语言	中文
环境	Win98/Me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



Capcom在玩“危机”方面相当有一套，《生化危机》系列数百万套的销量使之傲然进入电子游戏排行前列，而后再接再厉，推出《恐龙危机》，让玩家刚脱离丧尸横行的都市，又投入到恐龙食人的小岛上。《恐龙危机Ⅱ》的故事发生在一代结束后的一年，一个更大的阴谋导致小岛再度发生可怕事件，而玩家扮演的女主角蕾吉娜与她的战友迪兰等人，正是要调查并阻止世界重新回到被恐龙占据的侏罗纪。出人意料的是，二代风格与一代迥异，前作中主角基本没有什么强力武器，而且弹药少得可怜，需要小心翼翼亦步亦趋地躲开恐龙，一路解谜下去。而到了二代，Capcom大旗一挥，为玩家装备了多达10数种的威猛武器，弹药充足，并引入“金钱”概念；武器装备不再只靠捡拾，还可以到各处用于存盘的电脑前购买，而且很多地方的恐龙都是无限制出现。此举非常大胆，与以前的“Capcom风格”截然相反，即削减游戏的解谜成分，大大增强了动作成分，甚至干脆称之为“动作游戏”都没问题。其所追求的，正是用大火力武器屠杀恐龙的“爽快感”，相信会受到无数动作游戏迷的拥护。下面就先谈几点心得。

首先一点，如果有可能的话，最好用手柄玩这款游戏，否则会比较痛苦（由游戏机平台改编过来的游戏大多数是这样）；第二，武器分为主要武器和辅助武器。主要武器可以购买添加，用于杀敌，因男女主角的特点各有侧重，以及地形、任务的不同，游戏中会不断补充相关武器。辅助武器则侧重于打开门锁，也可作近身防御用。要记住每一个存盘点的位置，尽可能补充足够的装备弹药，购买威力更大的武器。第三，冷静分析形势，该多赚钱的时候就想办法去杀恐龙，火力不够的时候也不要硬充好汉，否则会死得又快又难看；第四，有些门是有选择性的，亮着红灯的门蕾吉娜可以进入（用电光剑挥开），有藤蔓的门迪兰能够进入（用大刀砍开）；第五，注意某些特定武器对付某些特定恐龙非常有效，比如地雷发射器；第六，要善于利用地图。《恐龙危机Ⅱ》的地图系统非常完善，不好好利用有负游戏制作者的一番美意；第七，玩冒险游戏的地毯式搜索方式在这里仍然适用，特别是尸体，不要嫌脏，肯定有好东西；第八，玩家可以在游戏中找到11个恐龙卡片，找齐后所有武器的弹药数量就会变成无限，这些卡片的具体位置见下页。

Dino Crisis 2

迅猛龙：给水塔存盘处。
暴龙：基地主入口内桌子下。
异特龙：吊桥尸体身上，不明显。
爱愕龙：恐龙研究室抓住小爱愕龙后。
翼手龙：湖上资材放置场的卡车处。
冷龙：湖上管制室内的电脑旁。
蛇颈龙：机械冷却用水路中通道上。
火山齿龙：搬运通路上的尸体上。
三角龙：指令基地尸体上。
卵泥棒龙：城市居住区(1)的右面废物中。
超暴龙：猛毒瓦斯区中资料管理室左侧的电脑中。

注：以下攻略在Normal级难度下完成，其他难度级别可能略有差别（但Easy级实在是有点太容易了吧）。

"第三能源事件"一年后，影响渐次平息。政府方面则加强了研究力量，在岛上建设大型居住、军事、研究设施，一切都在按部就班地进行着。但或许是操之过急的原因，事故频频发生。终于有一次，事态极为严重，时空发生了大逆转，岛上出现大片神秘丛林，居民与外界失去了联络。为了弄清真相，蕾吉娜和她的战友们再一次踏上了征程。



来到小岛后，小分队并未发现什么异状，于是就地宿营。还没安顿好，突然一阵骚乱，大批迅猛龙仿佛从地狱中放出，如洪水般铺天盖地袭击了营地，小分队人员死伤殆尽，蕾吉娜也处于极其危险的境地。就在这时，迅猛龙突然四散逃去，幸存者正疑惑间，突然一声震天吼叫，眼前出现了一只侏罗纪时代最可怕的煞星——暴龙！这家伙刀枪不入，蕾吉娜和同行的迪兰几乎就要命丧其手。在千钧一发之际，一颗火箭弹飞过，准确地砸在了暴龙的眼睛上。出手解围的正是老伙计"牛仔"，两人这才趁机拼命向下逃去……

逃脱了暴龙的追杀，惊魂未定的蕾吉娜和迪兰发现身处一片树林内，面前是基地的栅栏门。两人决定分头行动，迪兰用砍刀将门砍开，进到基地内部。刚走没几步，只听周围一阵异响，3只迅猛龙从不同方向扑了过来！迪兰并没有慌张，远枪近剑，三两下地上便多了几具恐龙尸体。但迅猛龙仍源源不断地出现，迪兰无心恋战，只好且战且走。顺着北侧一直跑到给水塔大门，赶快躲进去，总算脱离了那些讨厌的爬虫。刚转过一个墙角，一个黑色紧身装束戴头盔的神秘人影在眼前一晃，待要追上问个究竟，却又不见了。向前走到尽头左转，进到军事基地联络通道，一直来到基地广场前。突然一声令人毛骨悚然的巨响，迪兰抬头一看，老天！一只暴龙张着血盆大口就在面前，位于眼睛处的是一个不停淌血的黑洞，显得更为残暴。这不正是刚才被打瞎的那只龙吗，怎么追到这里来了？还是三十六计——走为上吧。一直跑到头，向右一拐，刚喘了口气，迎面突然袭来数个锋利的飞盘，好在迪兰特种部队的功夫没有白练，几下翻滚便躲了过去。待爬起来，偷袭的黑衣人已经无影无踪了。从走廊旁边的门进去，来到医务室，发现一份"医生手记"和一把钥匙。往回走，小心避开暴龙，进入机械保管室，使用刚才在医务室得到的钥匙，换取一张"磁片"。刚拿到手，突然警报大作，把迪兰当作"非法入侵者"，通向外面的门紧紧封闭起来。迪兰无奈，只好从门缝将钥匙扔出去，等待来人支援。

蕾吉娜与迪兰分手后，往南边走。走到一扇电子锁封闭的门前，手中的电光剑派上了用场，轻轻一挥，便把红灯变成了绿色。来到密林南侧，见旁边有一扇蓝色的铁门，走了进去，却远远看到一些植物在喷射着有毒的孢子，只好先退出来。接着从另一条道路走下去，迎面撞上一只暴龙，快跑！上气不接下气地跑上坡，进入一扇门，从旁边的梯子下去，见到一扇被藤条缠死的门，看来只能用迪兰的大刀才能砍开。继续往前走进入下一道门，里面是基地管理室，从"电脑贩售机"中买个火焰喷射器，转身出门。又有一帮黑衣人用飞盘偷袭，蕾吉娜仗着身手敏捷，不但躲了过去，还逮着了其中一个。把他拽进管理室拷起来，拿掉头盔，发现竟是一位年轻女孩。也顾不得和她罗嗦，沿原路回去，那只暴龙还赖在那里，用火焰喷射器烧死这个不可一世的家伙。进入有毒植物区，一株株地将它们消灭掉，从另一个门进入给水塔。刚进去又被一帮黑衣人袭击，同样有惊无险。沿着迪兰走过的路，蕾吉娜进入基地。天空中盘旋着无数翼龙，极为灵活刁钻，灭之不尽。蕾吉娜不敢恋战，一口气跑进机械保管室，把迪兰扔出来的钥匙捡起来。出门走到走廊尽头，将管制室的门划开，在控制台前把蓝色钥匙调换出来，再回到机械保管室，救出迪兰。

2人把抓住的女孩带到船上，却发现动力系统已被破坏了，迪兰只好出去想办法。路过那个女孩时，只见她欲言又止，好像有什么话要说，迪兰没有太多理会，径直走了出去。刚到港口，又遇到一只暴龙，干掉它。走出一扇门后还有一只，不过对于火力已经加强的迪兰来说问题不算太大。进

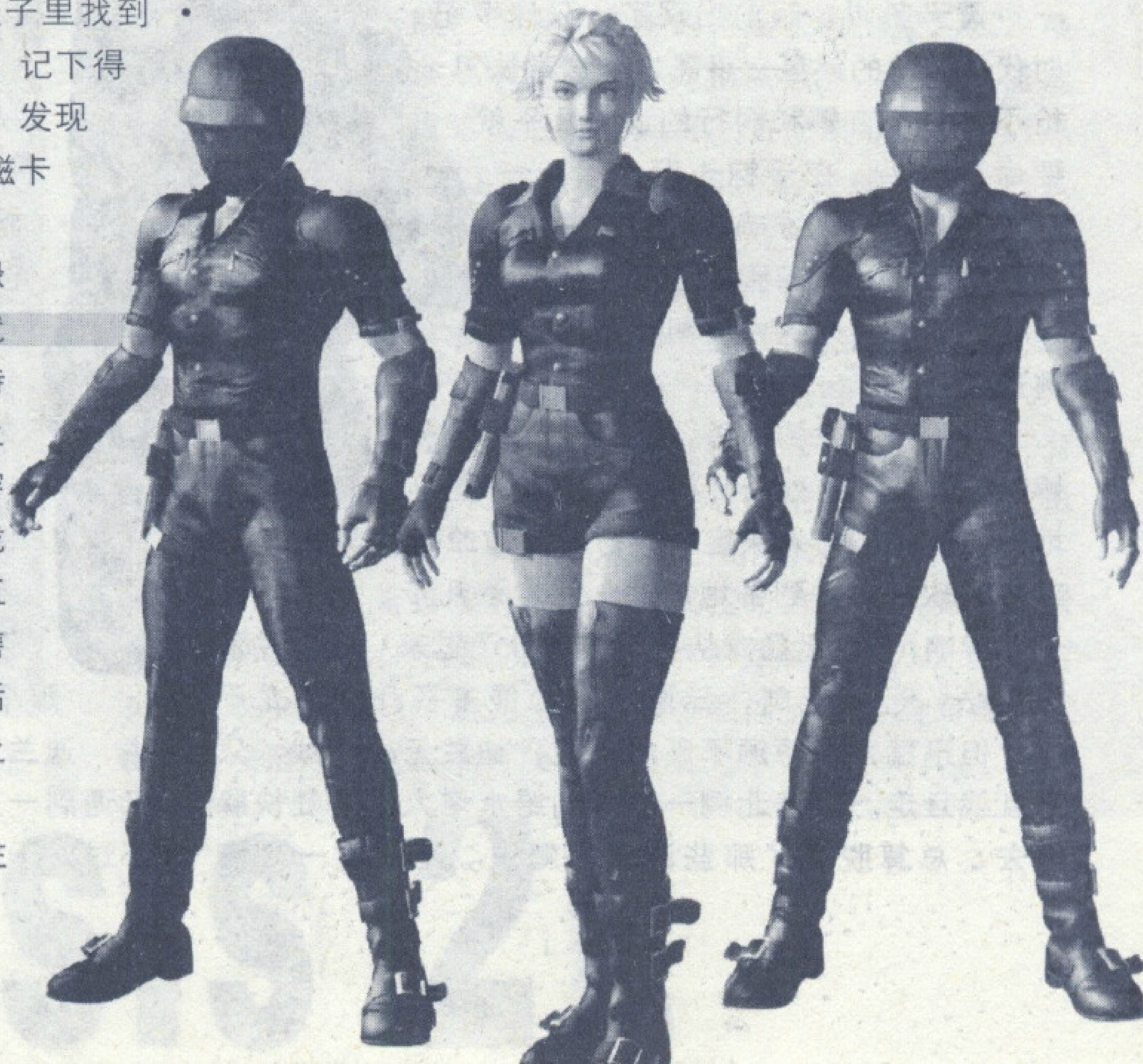


入港口，乱枪打死一只暴龙。从没有红灯的小门走，再击毙一只暴龙。来到蕾吉娜刚才经过的藤条缠住的门，用刀砍断藤条，进到里面。无数小恐龙源源不断攻了过来，迪兰边打边走，在尽头的门前使用磁片开门进去。里面又有一扇门被藤条缠住，照方抓药，里面原来是一个恐龙培育室。根据提示把最靠里的笼子打开，然后除一扇外，把所有通风口关闭。

从另外一扇门出去，走到尽头，再次使用磁片。刚刚把门划开，磁片突然被一只小恐龙叼走。那家伙行动敏捷，枪奈何不了它，只好想法用刀把它赶进开启的通风口，然后回培育室，把所有通风口都关闭，再把小恐龙赶回笼子，把磁片夺了回来，并找到启动小艇的马达。回到船上，只剩下蕾吉娜一人，原来那个黑衣女孩伺机逃掉了。来不及和她计较，把船修好，向湖上设施进发。刚把船发动起来，后面一阵恐怖的喧嚣。探头一看，天哪！无数蛇颈龙铺天盖地袭了过来。这可不得了，赶紧把船上的机枪架起来，朝着天空一通狂扫。好不容易熬到船达对岸，2人丝毫不敢停留，拼命向前跑。终于跑到最后一扇门，然后发现——没钥匙……

前有闸门挡路，后有恐龙追杀，两人几乎要抓狂，遍寻小岛都找不到钥匙，只好开船原路返回。上岸，从港口来到上次遇到暴龙的水池边，偶然发现了一片闪光。走过去，钥匙终于到手了。蕾吉娜回到岛上，那道该死的门总算可以打开了。湖上有个地方亮着灯，却打不开。再走，上楼，从楼上的屋子里找到钥匙，然后回到那里，原来这是一个密码机。记下得到的随机密码，再上楼搜索走廊尽头的尸体，发现一张ID卡。回到管理室，在上锁的门前使用磁卡并输入密码，终于得以通过。进入地下水池，启动电力恢复系统，墙上的4盏红灯就在红绿之间不停闪烁。集中精神，看哪盏灯变红就在最短时间内用激光剑把它划绿，一直坚持到所有灯变绿。跳下水池，从左边的台子上取得潜水服，然后启动台阶右侧的设备。穿上潜水服，潜入水中。水中有似鳄鱼的沧龙挡道，必须使用水下专用枪才能灭之。一直游到湖水循环管理室，这里的“电脑贩售机”居然有鱼雷发射管卖，赶紧采购。然后从台阶下去进入右边的门，从栅栏前跳上去，进到屋里。从有恢复剂的石台跳上去，慢慢往前走。连走带跳，来到尽头，一根柱子挡住去路，幸亏有鱼雷在手，一发便将其轰掉。接着跳上上方的小屋，先启动电源，跳到角落的尸体前，从他身上找到拉杆。回到刚才的“电脑贩售机”，旁边有个控制台，接上拉杆，开启机械冷却用水路。从道旁的尸身上找到开门磁卡，进入门，里面竟是一只巨大的蛇颈龙！实在太可怕了，逃走应该是个最好的主意。于是向前狂奔，跑到尽头，跳上台阶，打开电源，逃了出去。

迎面一位壮汉，正是战友迪兰。他先到前面房间的电脑贩售机前补充弹药，购买穿甲弹与地雷发射器。接下来往前走，有什么障碍物都清理掉。走到藤条缠绕的门前，用老办法。穿过湖边，路过一棵刻有记号的树。见不远处的洞窟被土石埋住，用地雷发射器炸开洞口。里面是无数的火山齿龙，皮糙肉厚，用穿甲弹、地雷一通狂炸才好不容易搪塞过去，进到了安全的地方。这里的电脑贩售机好东东非常多，包括最强武器——枪榴弹、强化刀、剑、防御装备等，一定要补充充足。回到指令基地，与蕾吉娜会师。还没说两句话，四周如天崩地裂的响动。好家伙，无数异特龙袭了过来。这可不得了，两人相互配合，相互掩护（交替按主副武器键），障碍物一律轰掉，拼命跑到了安全地带。谁知在楼前广场，由于一只死去的小三角龙引出了大群暴怒的大三角龙，好在旁边有辆吉普车，否则两人铁定挂掉了。不过上了车后危险仍然未解除，三角龙紧追不舍，即使用车上的重机枪扫射仍不见效，终于车在慌乱之间翻倒。眼看两人就要成为恐龙的点心，牛仔老哥又在关键时刻出现，驾驶直升机一通导弹把恐龙驱散，又一次救了蕾吉娜和迪兰。前面是恐龙研究所的居住区，一个非常大的未来都市建筑群，然而现在看起来残破不堪，一片凄凉景象。在一间小二楼上拿到一把钥匙，进入居民小区。



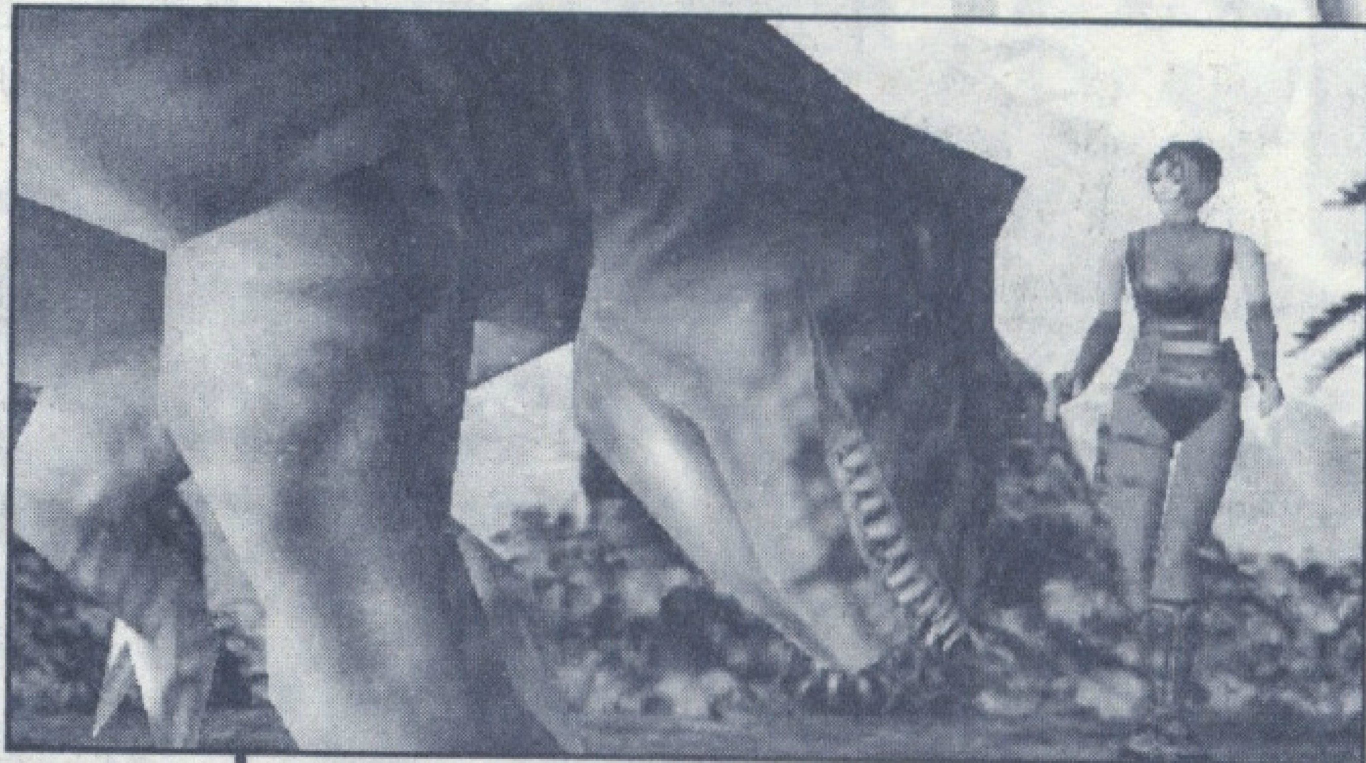
还没走几步，前面赫然横亘着一个庞然大物，不正是那位“老朋友”——独眼暴龙吗？手中的武器火力太弱了，实在没有信心和它斗，于是赶紧爬上路边的坦克。即便这样，迪兰也根本不想惹那个煞星，一直以逃为主。最后坦克瘫痪在铁门前，迪兰赶紧爬出来，从坦克旁边取到防毒面具。此时，又有几个黑衣人来纠缠，好在当初逃跑的那个神秘女子相救。迪兰刚想搭话，那女子却转瞬即逝。只好先去找到蕾吉娜，两人回到船上。有了防毒面具，蕾吉娜想起当初在有毒植物的区域曾经发现一条岔路，因为感觉瘴气毒性太强缺乏保护而没有探险，便把下一步目标定在了那里。

来到猛毒地区，戴上防毒面具，一直走到尽头的废弃物处理管理室，在控制台前得到磁碟。出门返回时，那只独眼暴龙似乎安装了雷达探测器，又出现在蕾吉娜面前！正在思索该怎么对付它时，忽听一声惊天动地的怒吼，一只有着终极BOSS风范的超暴龙出现了，几口便把它的小个子同类咬死。蕾吉娜趁此机会赶紧逃回管理室，从另一侧下电梯出门到导弹发射室。警报猛然响起，提示导弹10分钟后便会自毁。蕾吉娜本想停止装置运行，可是发现那只超暴龙正守候在那里，这个大家伙似乎什么刀枪都不怕。蕾吉娜四顾环视，只见桥两侧有两个天然气喷射口，于是赶紧把阀门打开，待超暴龙一靠近，就挥剑或开枪点燃气体，用火焰来烧它。如此循环往复，总算把它烤晕。此时吊桥升起，赶紧跑到另一侧，打开操作台，又出现了“红灯变绿”的把戏。这次有5个红灯，变幻不断，把蕾吉娜累得够呛，拼命划，终于让所有的红灯都变绿。赶紧去把炸弹解除，这才松了一口气。

这边刚松口气，那只超暴龙又醒了过来。蕾吉娜玩了个漂亮的“空中飞人”，冲过去，终于将它甩开。向回跑的路上，蕾吉娜用尽浑身解数与无数火山齿龙周旋，好不容易才跑到发射场前。迪兰和“牛仔”已经守在了那里，3人准备坐船逃生，但被一扇水门挡住了去路。“牛仔”自告奋勇去启动水门开关，迪兰负责保护，终于大功告成。眼见就要离开危险地带了，谁知突生变故，“牛仔”为了保护迪兰被恐龙杀死，迪兰跳崖逃生，在水中晕了过去……

迪兰从昏迷中醒来，已经不知蕾吉娜的去向，面前却是那个曾经三番五次出现的神秘少女。少女引领着他向前走。一路上卵泥棒龙无数，迪兰要非常小心地保护她，绝对不能出一点差池。走到一所神秘设施的门前，少女突然又不见了……

设施门被电网封锁着，迪兰先把门边左右的4个开关打开，再打开门前的开关，进入大门。通过管理人室，在这里买足最好的武器装备，然后进入实验大厅，那个少女正在里面等着。只见她启动了一个装置，突然屋子里又多了一个人。迪兰看这个人虽然非常苍老，却很面熟，十分疑惑。谁知，那个老人就是迪兰自己！而所发生的这一切惨剧，竟然也是老年的他一手造成的。更为不可思议的



是，那个金发女孩，居然是他自己未来的亲生女儿！

迪兰无法相信这个现实，可是现在不是琢磨的时候，赶紧检查好装备，准备最后的决战。进到巨大生物传送室，遇到超暴龙，凭手中的武器是无法硬碰的，于是迪兰想到了保留在基地的导弹系统。冒着随时掉下去的危险，在桥上小心地与超暴龙周旋。每次它扑过来时，就用炮弹暂时阻止它一下，最后跑到一左一右两台控制电脑前，开启接通，再到中间，启动总控制电脑连接卫星。卫星定位系统开启后，一颗导弹从天而降，穿破屋顶，将超暴龙炸为齑粉。

迪兰带着女儿快速向传送门跑去，与蕾吉娜会合。正要传送回自己的世界，迪兰的女儿不幸被坍塌的箱子压住。迪兰为了女儿，同时为了避免自己将来造成的灾难，毅然留了下来，蕾吉娜只好独自离去。一片火光过后，一切都结束了……

◆北京 村雨

86

制作	CAPCOM
发行	育碧软件
载体	CD×1
类型	冒险
语言	简体中文
环境	Windows95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

水火金雷

仙狐奇缘前传

玩过《仙狐奇缘》的朋友，一定还记得那只活泼可爱的幻兽——水灵儿。在《仙狐奇缘前传——水火金雷》中，它终于成了主角。整个故事以嫦娥偷吃了后羿的不死神药，独自奔上月宫为起点，讲述了水灵儿为寻找主人，逃出射日宫，与一路结识的小伙伴儿一起，克服重重困难，在战斗中不断成长，最终不但见到了主人，还打败了玲珑，使得六大邪神的封印得以延续，从而拯救了世界，也赢得了幸福的故事（当然，也可能会以悲剧收场）。

游戏的第1个场景是在嫦娥宫殿（注意好好利用快捷键Ctrl+A和Ctrl+S查地图），和楚女对话后，先到前后花园及宝库去搜刮一番，顺便和前院的湘女、后院的赵女聊聊天，然后到射日宫去见后羿。由于嫦娥偷吃了不死之药，独自奔上月宫，所以后羿非常生气，并迁怒于水灵儿，对它大发脾气，还把它赶出了宫殿。没办法，回奇兽居吧。谁知湘女急急忙忙地来报信说，后羿要将水灵儿送到北海去，幸亏赵女知道一条密道，于是水灵儿开始了逃亡生涯。

密道里有一些丹药和装备，不拿白不拿。如果不嫌烦的话，可以打打怪兽，升个一两级。最后一个密道里的宝箱一定要打开，里面有“水疗咒”，学会后就可以进行恢复了。打败看门怪兽，出了密道，来到临王市集。四处打听，听说女丑庙里的女丑娘娘有求必应，去看看吧。但在庙门口却被女丑娘娘的坐骑鲮鱼挡住，虽然它也很友好，但职责难违，象征性地打打吧。见到女丑娘娘后，她告诉水灵儿上月宫的方法，就是要找到主管命运的少司命（他们住在命缘之域附近）和西王母（她住在昆仑山顶，要见她还要收齐水、火、金、雷四大部落的元化物）。接着她会教水灵儿“传心术”（使你可以和人交流）和“千层浪”（攻击类法术），再送上意幻木文片（与藤环配合使用）。哈哈，果然名不虚传，真是有求必应呀。回到临王市集，到杂货店和武器店购买装备，千万别忘了买些干粮，不然可有的受了。再去民宅1和主人交谈，可得利剑一柄。（什么？不知道民宅1在哪儿，按Ctrl+S查呀）

离开临王市集，穿过春晨之野（别忘了搜宝箱），到达畴华大街。先去知兽之屋，在那儿水灵儿遇到第1个小伙伴——火系幻兽温焰。谈话时选第1项，之后温焰会加入，从此水灵儿不再是孤军奋战了。此后多到民宅去串串，可得到丹药。在民宅3里得到米砖，在民宅4与主人交谈两次，温焰便能学会“烈火杀”，在民宅6可以得到兽文片，水灵儿学会一项新武功——冰水刺。穿过秋岚之野，到达忘魂之崖，一路上水灵儿可以学会“冰泉玉治”和“天幕浪”。在秋岚之野的西南方是荆路小径，入口处的宝箱里有“覆江浪”的口诀。把以上武技都学会后，去温焰居住的地方——火焰之村。温焰和水灵儿不同，



它没有主人，从小过着流浪的生活，所以对远行很在行。等温焰收拾完行囊后，向下到达赤火墩，这里宝箱不少。经过朱火洞、玄火山，在成叹之谷打败火恨

得到火的元化物——火之珠。接着来到遗恨之壁，相柳在这里守护着兜率图，免不了又要和它打一仗。胜利后便会看到兜率图，开启上昆仑山的通道。但兜率图上却显示天地在异变之中，而且很可能与幻兽有关。为了上昆仑山，接下来还要去收集水、金、雷3种元素的元化之物。



在雒林之野会遇到女丑娘娘，她为水灵儿解开封印，完成第1次变身（注意，变身后你以前的盔甲就不能再穿了，需要换上新的）。向下到达临河部落，这里距离雷、水两个元化物的所在地都不远。先到民宅3里同主人对话，得到拟马似翼甲，给水灵儿装备上。接着在晚上去知兽之屋，找镇藏谈话得到抉火风铃。再到杨水居士的住所与其交谈，了解到近来水馄的情绪变得很暴躁，村民们正准备进行祭祀大典，求洛妃帮忙解决。为得到水之瓶，水灵儿必须先得到通行证才能进入雒嫔之河，但杨水居士说要考虑考虑，还是先去拿“雷之槌”吧。在雒林之野的死角使用抉火风铃，便会出现一条通道，由此到达凶林山麓。入口处的宝箱里有深行奔流片，这下可以使用陀螺了。在下方的出口处，水灵儿和温焰不慎落入陷阱，正在一筹莫展之际，出现了第3只幻兽——会使用雷系魔法的胜奇。两位费尽唇舌，才说服它将二者救出。一打听，原来这个陷阱还是它挖的，气得温焰立刻给它来了招“烈火杀”，最后倒是不打不相识，胜奇也加入了队伍。这可是个活宝，一路上有了它，水灵儿等再也别想清静了。队伍继续前进，温焰在凶林山道的宝箱中又学会了“焰火尽”。穿过凶林之村，向上来到凶林山崖，击败雷音得到“雷之槌”，同时胜奇还能学到“闷雷盖顶”，宝箱里还有“翼铜会灵”。回临河部落吧，到知兽之屋休息一下，别忘了找温焰聊聊（幻兽也有感情嘛）。晚上再去杨水居士那里，看到奇胜后，他就会同意给水灵儿“河神祭通”，这下可以参加祭祀大典了。早上来到幻神之海，打败水馄，在附近的宝箱里习得“水漫如沐”。在与水馄的战斗中，水灵儿感到自己的情绪好像也有一时的失控，看来好像有魔性的力量在增长，为了暂时压制心中的魔性，需要到窈窕之滩去饮那里的泉水。大家一起来到泳思之地，宝箱里有鹦螺贝珠甲，还有水灵儿能修炼的新武学——“冰山震”。在泊舟之矶水灵儿又学会“冰雪崩”，胜奇可修得“雷疗咒”。然后全体来到雒嫔之河迎战水幻神，凭借合体技迅速将其击倒，拿到水之瓶。水灵儿还可以练成“冰风暴”，打开旁边的宝箱，得到“勾阳绣阴布”以后，再到武器店买些铃鼓，便能多出一件攻击敌人的武器了。在洛妃神宫门前参观祭祀大典后，洛妃将水灵儿等带进神宫内。后羿竟不期而至，对洛妃倾诉相思之苦，斥责嫦娥的薄情寡意。尽管洛妃心中百般柔情，但为了后羿免受上天的惩罚，她只好忍痛故意将其气走。水灵儿将这一切看在眼里，对洛妃的恨意渐渐化解。洛妃告诉水灵儿，要想见到少司命，必须先得到“如意咫尺手”，再到命缘之域便能打开通往少司命住处的通道。为了帮助水灵儿渡过洛水，洛妃特意用“洛花飘灵”送了它们一程。

终于到了窈窕之滩，冰凉的泉水暂时压制住了水灵儿体内的魔性。在这里女丑娘娘会为水灵儿解开第2道封印（哈，更强壮了），同时在宝箱里得到紫金冰甲，水灵儿还再添新技“冰无涯”。到奚禄之村先把



装备调整好，然后到知兽之屋与主人谈话后，来到极古老人的住所，他会赠给“天虹之彩”，可以使天虹悬桥出现，这样水灵儿就能进入奚禄之洞了。在少司之林的宝箱里藏有炎火骨文片，可以配合灯笼使用，成为攻击敌人的又一利器。穿过奚禄之洞后，在妙灵之洞里遇见第4个伙伴——嗜睡的金系幻兽妙思（很可爱的小东西）。在水灵儿和温焰的千呼万唤下，它竟毫无反应，最后还是奇胜的闪电立杆见影。本以为妙



思一定会火冒三丈，没想到它却对奇胜感恩戴德，两人的对话让水灵儿和温焰大吐酸水，这下旅途可就更热闹了，水灵儿也多了一项合体技（温焰的焰火尽+妙思的穿金咒）。宝箱里有街鬼符弓和其他大量宝物，尽量都拿上吧。在妙影之地的宝箱里藏有“风火绝”的口诀，一定要让温焰去学习，顺便把澄火剑也拿上。来到妙法之地，遇见金之钥的守护者——金揩霞。它是个很难对付的敌人，不仅血格很长，而且攻击力也不容忽视，一定要用合体技（水灵儿的水灵波+温焰的烈火杀或温焰的焰火尽+妙思的穿金咒）猛攻，让温焰来进行治疗，将其击倒后便能得到金之钥了。至此，搜集水、火、金、雷4部落元化物的任务算是完成了，记得给幻兽们装备上相应的元化物，这样能提高攻击力。把宝箱里的暮雪剑拿上后，经过少司之林，到天文奇岩。据说这里的岩石上面会不定期地出现一些古代文字，因此引来许多文字钻研人士。进到天金洞内，在宝箱中可得狂饮刀和之幻骨文片（配合缒球使用）。穿过土劳洞，来到采花之林，宝箱里有叶缀银苏甲。在出口处遇到一个怪人，他不知道自己是谁，缠住水灵儿便打。当他被打败后倒是清醒了，原来他的名字叫“金迷”。金迷欢天喜地地走了，奇胜则学会了新招——狂雷啸天。

总算来到了命缘之域，水灵儿和妙思分别学会了新武技——“水色漫天”和“元宝法”（可用水色漫天+穿金咒组成合体技），但要得到“如意咫尺手”就必须解开天文奇岩之谜。为此，又不得不长途跋涉了。回到奚禄之村，到知兽之屋休息到晚上，再去天文奇岩。在那里见到极古老人，他可是古文专家，对天文奇岩的研究很着迷。在他的帮助下，水灵儿知道了获得“如意咫尺手”的方法。火速赶往命缘之域，依法念动咒语（芝麻开门吧）。真不愧是极古老人，说得一点都不错，水灵儿顺利地得到了“如意咫尺手”，开启了通往少司命宫的道路。在少司命宫门外，遇到神兽“天涯海角”，将其击败后，终于能和主管命运的少司命们对话了。原来一切的一切都是他们在一手操纵，是他们让后羿与洛妃相遇、相爱，也是他们让嫦娥偷吃了不死药，飞上月宫，人们的命运在他们眼中简直如同儿戏。他们告诉了水灵儿一段鲜为人知的历史，原来他们是来自另一个世界的生命，他们的科技十分先进，可以与神力对抗。而盘古是从一个毁灭的世界逃出来的神，他打败烛龙，并让他的随从黄帝和螺母来重建一个世界。黄帝负责建立了神界，而螺母负责建造人间。但由于人间并无参照可寻，所以建造工作陷入了困境，最后螺母选择了与少司命们合作，终于成功地完成了使命。作为回报，双方协议决定人类的命运由少司命掌管。但命运是不能

更改的，更是不可逆转的，因此如果水灵儿想见到主人，只能上昆仑山找西王母求助。之后少司命唤来天涯海角送水灵儿一行人来到风丘之桥。

这里的宝箱里有天枢骨文片（与竹球配合使用）。在青沼大街，女丑娘娘会再一次为水灵儿解开封印（这次有两种选择，没有什么本质区别，我选的是第1项）。在民宅1里，水灵儿遇到柳作眉，她会传授一招“彩迷光”。在民宅2，主人会给水灵儿邪骨兽甲。之后到知兽之屋与百难交谈，得知近来许多九尾狐都向素女鼓瑟聚集；对幻兽了如指掌的求真在异牙之阵附近，他可能会帮上点忙。于是迅速赶往异牙之阵，在宝箱里妙思学会了“引金护体”。异牙之阵看起来好像没有通路，但只要贴着边走，会自动被传送到下一个位置。最后出阵，一定要拿到宝箱里的异古三轩琴。依照琴上的说明，在风丘之桥应该有到异化之谷的通路。先到独龙奇峰取得乌纹革金甲，让奇胜学会“疗雷交加”。再回到风丘之桥，温焰会使用异古三轩琴弹奏一曲，从而打开通往异化之谷的通道。遇到求真后，他讲述了一段凄婉的爱情故事——当年求真和他的兄弟一起上天庭求助，结果他的哥哥爱上了天上的仙女，并私自留在了天庭，后来被天帝所杀，那仙女也被贬下凡间，并指出奇胜就是由那个被贬的仙女月净所收养的，目前聚集而来的九尾狐也都是月净的姐妹，它们都是来拜祭月净的。由于谈到了奇胜的伤心事，所以它跑开了，妙思也追了过去。在宝箱里拿了卷麟青甲和气焰刀后，走到异希之门便可找到它们（这时会有一段好听的歌曲）。之后能得到极目玄弓，水灵儿还能学会“天冰柱击”。在异经之台，妙思能学到“捋金锋击”。继续前行，穿过异言圣地，再通过异奇秘道（在这里水灵儿可学得“玄冰万劫”），最后到达幻兽之屋。与求真进行第2次交谈，得知目前的魔气与烛龙奇峰有关，于是再次来到烛龙奇峰调查魔气的问题。向下走遇到雷猿，击败它进入奇峰秘境。与知兽老人交谈得知，原来是他用天历刀将魔心剖开，使得魔气外泄。交谈结束后，他把天历刀送给水灵儿，希望水灵儿能想办法制止魔气。离开烛龙奇峰，在华胥之泽的宝箱里藏有古瀚云甲和七缺骨文片（可用于驱使木马进行攻击）。这里有一个岔路口，先选择去风泽，让胜奇修炼“纵雷卷风”，取得峦雷刀。再去雷泽，让温焰修炼“雷火碧”。之后经过勾芒之规，让温焰再得一招“云火疾”，至于红绪澄思甲当然也不能轻易放过啦。在这里会遇到守护天梯遗迹的雷刺狼，打败它并从其口中得知后羿与河伯也已进去之后，便可进入天梯遗迹了。这时会播放一段后羿与河伯决斗的动画，关键时刻洛妃为河伯挡箭，被后羿误杀（有一段极其悲凉的音乐）。后羿抱着洛妃，悲痛欲绝，丝毫没有注意到河伯在背后的偷袭，结果被一剑穿心。但河伯也没能逃过一死，最后河伯夫妇双双丧命，后羿则被少司命带走。水灵儿得到了河伯与后羿留下的遗恨剑和射日神弓（攻击力最强，是最后决战的必备之物）。为了拜祭月净，水灵儿进入仙狐之村，在村口遇到风菁华，宝箱里有温焰能学的“天火奔”和神兵利器一桓剑以及一些丹药。到达素女鼓瑟，众姐妹在月净的墓前吊唁，不料被天帝打断，并以五雷轰顶相威胁，众人只得散去（人群中竟然有妲己和西施），最后风菁华会给水灵儿九尾邪刀（攻击力最高，也是最后决战的必备兵器）。风菁华走后，女丑娘娘出现，告诉水灵儿打开天历刀可以到达玄牝极地，从而登上昆仑极顶。



刚刚到达玄牝极地，就与玄烛兽遭遇了。这个家伙的实力相当不俗，如果水灵儿前期的修为不

够，会被它一击必杀。将其打败后，拿上宝箱里那两把淑女剑，就可以去天河云道了。在天河云道的宝箱里可以得到“十三玄兽纹”（与弹弓搭配使用），温焰也能学到“圣火驰”。在出口处，女丑娘娘最后一次为水灵儿解封印，并告诉水灵儿自己的法力正在减弱，以后可能无法再相助了。继续行进到毋逢大街，在武器店装备好，到民宅2遇到颜以葵，她正准备找一个安全的地方躲过五百日劫。妙思给她天虹之彩，让她躲到妙灵之洞中，作为答谢，她给了水灵儿棘麟镶虹甲。在民宅3里，水灵儿意外地遇到楚女。原来水灵儿走后，后羿收了一个徒弟叫逢蒙，他趁着后羿外出的机会，准备谋权篡位，还想谋害后羿，不想被燕女听到，因此她们跑出来想给大王报信。与她交谈两次，可得到米砖、米块各10个。依照惯例，去知兽之屋拜访一下，在那里了解到要上昆仑山，必须从弱水之渊上去，至于上去的方法，需向知不言讨教。来到知不言住处，一开始真是人如其名，真就“不言”，但当他认出妙思以后，却立刻变得说起话来一箩筐。真想不到，知不言竟然是天上的史官，由于他不肯修改六大邪神与天帝之间战事的记载，所以被贬下凡间，而妙思便是他所养的幻兽，但天将不允许他擅自饲养。为了不连累妙思，他只得托朋友把它送到一个安全的地方。真是造化弄人，想不到这么多年后，又能得以重逢。更使水灵儿们惊讶的是，天文奇岩上的文字就是知不言所写，他用剩余的神力观看天史，然后记于天文奇岩。整件事看起来越来越清晰了，知不言告诉了水灵儿上昆仑山的方法——在弱水之渊打开水之瓶，并依法念动咒语即可。最后，知不言讲述了六大邪神的来历：他们原本是六大善神，只是为了使众生免受烛龙眼珠放射的炽光，所以各自吞食了1颗，企图以自身的神力来化解这极恶之物。不料他们本身却被魔气所染，变成了六大邪神。当年他们与天帝为敌，战败后被封进古文金蛋，而他们的孩子也在知道真相后与天兵开战，并被诛杀，因此六大邪神与天庭之间是一个无法化解的死结。现在他们已经快解开封印了，一旦成功，他们一定会对天庭进行报复，那时天庭将会崩塌。交谈完毕，水灵儿可以先去映月之境学习“滔天巨浪”，再去青芜之园。在入口处，水灵儿又得新招“翻江倒海”，配合温焰的“圣火弛”，便得到迄今为止威力最大的合体技了。到达弱水之渊，宝箱里有与玉丝羽扇配合使用的玉牙梵译骨和适合水灵儿装备的天圣如罡甲。在出口处，按照知不言所教的方法，用水之瓶打开通路。



进入会雷之麓，这里被雷封锁着，在女丑娘娘的帮助下，用雷之槌清除掉障碍，奇胜在这里学得“怨雷肃杀”。向下走，来到飞炎山道，碰到守护兽火麟。将它打败后，在附近的山道上可以找到绝梦剑，温焰还能学会“绝火寰尽”。但在出口处，水灵儿们又被大火挡住了去路，更不妙的是与女丑娘娘的联系也断了，不过这难不倒聪明的小幻兽们，它们凭借自己的智慧，举一反三，解开了这个难题，进入了洪荒山道。而在那里等待它们的是气势汹汹的火之霸主——火尽杀。既然是火尽杀，当然不能用火来攻击，用



水系魔法吧，击败它也不是什么难事。出口处用上最后一样元化物——金之钥，再加上妙思的穿金咒，这下终于到达昆仑山顶了。在宝箱里拿到风动披云甲和神弛刀，再与守护兽青鸟交战，胜利后与之交谈。天哪，原来温焰的主人竟是西王母！当年由于少黎和大黎嫉妒温焰抢走了西王母对自己的宠爱，趁着西王母外出之际，想把温焰丢进弱水之渊，使其永世不得翻身，但它们又担心西王母怪罪，所以就让青鸟去做这件事。好在青鸟只是把温焰放在了远离昆仑山的火焰之村，这才算保全了温焰的性命。得知自己的身世后，温焰更想尽快到达王母神殿，去见一见主人。上了三危怪峰，遇到少黎，它对当年所作所为毫无悔意，水灵儿等好好地教训了它一顿，但最后温焰还是饶过了它的性命，以一颗宽厚的心原谅了它。胜奇在宝箱里学会了“愁雷盈恨”，一行人终于来到王母神殿门前。守护大门的是大黎，它倒不是不思悔改之辈，被打败后，它被温焰的宽容所感动，提醒水灵儿要小心西王母的双重性格。拿上宝箱里的天水流波剑，进入西王母的神殿吧。





西王母对温焰的态度很冷淡，使温焰十分失望。更令他们失望的是，提炼不死神药用的蟠桃已经用完，要等待60年才能再次结果，加之西王母的脾气突然变坏，所以水灵儿等只好离开神殿。根据西王母所说，蟠桃结在不死之树上，为了一探究竟，水灵儿来到不死之树。守在这里的金法龙脾气也很怪，要想了解不死药的事情，就得先打败它。唉，没办法，虽然水灵儿等爱好和平，可是人在江湖，身不由己呀，打吧。谁知打赢之后才知道，金法龙比水灵儿知道的事情多得有限，最后还是要找西王母。说曹操，曹操到。这次西王母可是温柔多了，她对温焰显得十分疼惜，还用神力使水灵儿与嫦娥见了面。嫦娥要水灵儿好好活下去，寻找属于它自己的生活，绝不要在生命中留下遗憾。见过之后，西王母告诉温焰关于魔气窜动的事，只能靠他们自己去解决了。在王母神殿的后面是古皇遗冢，也就是当年完成对六大邪神封印的地方，天帝担心有人会破坏封印，所以规定不许人和神进入，但幻兽不属于其中任何一种，所以只有水灵儿它们才能进去了解整件事，并最后制止邪神的复出。

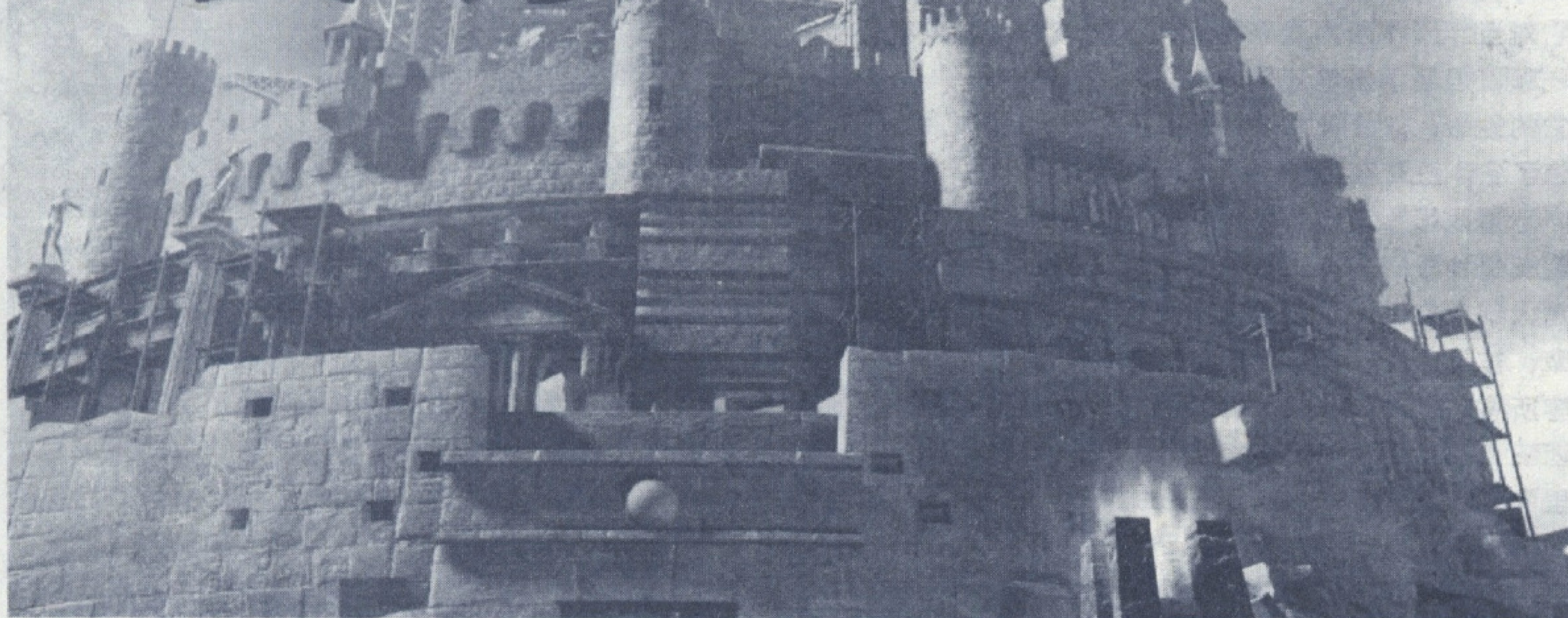
去古皇遗冢之前，一定先去一下不死之树，那里有妙思能修炼的绝学——圣金还命（能恢复4000格血，最后一战必备之术）。经过古皇遗冢，进入天机之轮，拿出如意咫尺手以后，黄帝和螺母会从天机之轮里现身。原来他们正在制造另一个世界，所以无法及时赶回来降伏玲珑。一旦封印被解开，天庭崩塌，神界和人间的秩序就会被破坏，地下的邪神就会趁机占领整个世界。而能够制止这个危机的只有水灵儿等，如果它们能够成功，那么它们的命运将不再被控制，这就是对它们的奖赏。黄帝和螺母的谈话中还谈及了至关重要的事情（涉及到击败玲珑的秘诀）。玲珑有两大绝技：隐身术和变形术。要破她的隐身术就要用到火之极，而要破她的变形术则需要一对极阴极阳的兵器，如：射日神弓和九尾邪刀，开天刀和初始剑（平时要注意收集呀）。在宝箱里有白餐玄兽甲和仲文千叠。调整好装备，选好魔法，上生无灭顶去进行最后的决战吧！

最后的结局有两个，如果战胜玲珑（真的是非常困难），就会进入完美结局；否则，玲珑会解开封印，释放邪神，那时天庭崩塌，是个悲惨的结局。

◆北京 Diu Diu

83

制作	北斗星工作室
发行	智冠科技
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



相对于前作，《文明Ⅲ》给我们设计了一个简短但更加艰难的创业历程，资源因素的引入、战斗难度的增加，以及外交功能的强化，使整个游戏的重心发生了改变。

游戏的初始化选项与前作大同小异，可选择的有：你的国家、姓名、难度、地图大小、对手数量、原始部落状态等。与前作有区别的是：没有了性别选项，增加了脸谱。地图的选择也更加丰富，可以选择地形地貌、湿度、温度和比例等。

进入游戏后，界面明显变得更加爽朗，原来几乎占据一半屏幕的各种按钮、菜单被简化到了极至，只留下左上角的3个按钮（系统菜单、游戏手册和国家顾问）、左下角的小地图和右下角的小信息窗口，尽可能地把屏幕留给精心绘制的主地图。主地图的配色更像我们熟悉的地球仪。在每座城市的下面都有一个状态条，左边是城市级别，右边的上面是城市名称和增长到下一级所需回合数，下面是当前的建设项目和所需回合数。城市处于暴动状态时会有黑烟冒出，建设终止；而如果有礼花飞出，则代表人民欢呼雀跃，正在向你致敬。地形仍旧是平原、草地、沙漠、丘陵、高原、河流、海洋等，上面随机地散落着各种资源。需要注意的是，有些资源只出现于特定的地形，比如铁只在山地出产，而橡胶只能在森林里开采。

游戏的内政明显要比前几代作品更加体现技巧，要想缔造强大的帝国，就必须苦心经营。首先，城市的建立要选取合理的地形，最好是平原地带，周围的资源尽可能多，而且最好旁边有河流或湖泊，以方便灌溉。这样建立起来的城市成长速度很快。当然，如果为了抢占某种急需的资源，则可以不考虑城市的增长，高原地区同样可以安营扎寨。资源在游戏中的重要性是《文明Ⅲ》的一大特点。掌握资源，不仅可以提供食物和金钱（生产性资源），而且一些资源还能提高人民的幸福度（奢侈性资源），比如皮毛、燃料等。注意这类资源地必须有道路与城市相连接，才能发挥作用。最重要的则是战略性资源，它直接关系到你能不能制造某个兵种，比如，如果你的国土里没有马，你就连最起码的骑兵都无法募集；如果没有硝石，你也不能制造火枪手。所以，到了中后期，铁、铝、石油、铀等都是必须争取的资源，整个游戏其实也就变成了一场资源大战。

《文明Ⅲ》里城市增长速度非常快，而一旦城市变得拥挤，其增长速度就会减缓或停止，人民就会出现不满情绪，甚至发生暴动。解决的方法是增加人民福利，减少参加工作的人数（其实就是增加从事娱乐业的人数）。当然，一些建筑和资源也能起到取悦人民的作用。当城市增长到一定程度时，会受到一些条

件的制约，无法继续增长，这时就需要建立某种建筑来弥补，比如早期的沟渠和后期的医院，都可使城市的发展走上一个新的层次。

在《文明Ⅲ》里，最初你只有可怜的10块金币，但人民的工作可以为你赚取大量的金钱，然而科技研发、人民福利、军费开支等也会给你带来沉重的负担。所以，需要尽量保持金钱的正增长。人民出现不满时也是最考验你理财能力的时候，因为减少工作者和增加福利都会使国库收入锐减，如何在发展和稳定之间取得平衡，是一件重要而又让人头疼的问题。


▲建设中的东方宫殿

游戏专门设置了工人（Worker）这个兵种，让他们承担各种开发事宜，而拓荒者（Settler）只负责建立城市。工人的使用关系到城市乃至整个国家的发展，他们可以进行灌溉、开辟道路、建立矿区等，以增加城市的食物、产品和金钱的收入。良好的周边环境会让城市更加迅速、健康地发展。幸而制作者给出了“自动”这个选项，只要按下这个按钮，你的工人就会合理地进行开发，把你的国家变成一片富饶的土地。

同前作一样，城市可生产部队、建筑和奇观。建设速度除了取决于城市规模，还直接决定于城市的产品收入，所以如果需要迅速建设，尤其是在战争期间，就应尽量让人们在产品丰富的地区工作。在城市管理界面里，建设选项的旁边有个小的“Hurry”按钮，按这个键可以立即购买当前生产的部队或建筑，但奇观不能购买。

如果你的管理得当，国家发展良好，人民幸福，人民就会自发地为你建设宫殿。每次能够建设宫殿的一部分，每部分都有5种风格供选择。在信息窗口的右边有个“P”字按钮，你随时可以用它来观赏自己的豪宅。看着自己一点一滴堆积起来的庞大建筑，这本身也是一种极大的成就感吧！当然，如果你的政务一团糟，人民造反还来不及，更不会帮你建设宫殿，也许到了21世纪你还住在山洞里，岂不尴尬？

《文明Ⅲ》的战争难度明显加大，首先是部队不能编组，攻击时也只能一个接一个，如果对方是个硬手，你只能挨个去送死，人海战术无疑是失效了，一群石器时代的战士打倒机枪手的壮举无法再现。不过这也造成了操作上的过于烦琐，无论是攻击还是移动，都需要无数次的重复操作。另一方面，攻城也成了一件更加困难的事，很难凭借微弱的兵种优势把城内的敌人杀死，同时又无法集结部队，所以往往几个12级的城市联合进攻一个1级的城市也难以攻克。其实这也是制作者的本意，让大家把注意力更多地集中在内政和外交上，舍弃依靠闪电战的获胜企图。

当然，制作者也提供了一种类似于编组的方式。当一个部队经过反复战斗而大难不死时，会依次升级为老兵和精锐部队，战斗力明显增强。而如果再升级，则会成为“领袖”（Leader）——一个长衫老者，他能组建“集团军”，可以让3个部队加入其中，战斗力当然就加强3倍。游戏中的远程攻击部队与前作有所不同，不能直接进行攻击，需要按“轰击”选项，然后在射程范围内选择攻击目标。优点是，当远程攻击部队与常规部队同处于一个位置时，一旦受到攻击，会主动发动第一波反击，然后再由常规部队进行肉搏，在城市防守时非常有效。

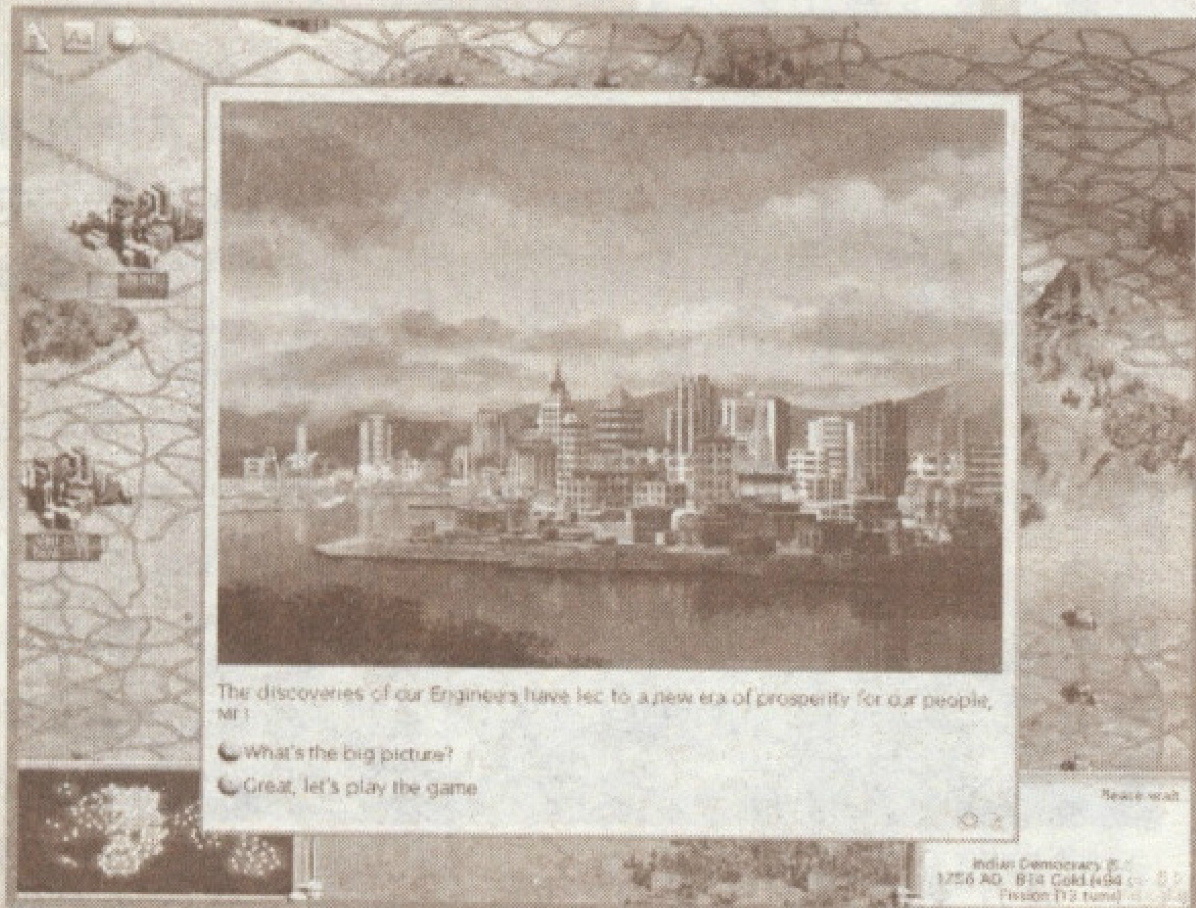


当几支部队的位置重合时，只能看到当前被激活的部队，如果希望选取其他部队，只要在部队上点击鼠标右键，就可以在弹出菜单中选择。在城市中也是如此。

既然打仗不容易，只好多用点心思在外交上。于是，《文明Ⅲ》给我们提供了方便而强大的外交功能。任何时候，你可以点击任何一支对方部队，与对

方的首脑谈判，内容有交换科技、交换地图、进贡、威胁、宣战等，不一而足。在游戏初期，与各国保持良好关系，可以腾出手来搞建设，关系搞好了甚至会对你的发展有帮助，这就要看你的外交手段了。“国家顾问”界面中有一个外交选项，你可以在这里查阅各种外交方面的信息。

其实，就如当前我们国家强调的那样，科技是第一生产力，《文明Ⅲ》归根到底打的是科技战。没有发达的科技，我们就不能让城市更快的发展，也不能制造更精良的兵种，总不能靠大刀斧头去对付核武器吧。所以，在任何时候，都应该把科技研发作为头等大事来抓。笔者个人的经验是：人民福利尽可能的低，不导致大规模暴动就行；科技的投入则要尽量大，如果金钱积累足够多，甚至可以放任收入负增长，突击进行科研。而科技发展的方向，第一是军事科技，其次是基础研究，保证军队的配备和城市的发展，其他能不研究的就不研究了。在国家顾问界面中同样有一个科技选项，在这里有完整而直观的科技树，可以轻松地指定目标科技，然后当科技官问你下一步需要研发的项目时，只要按“确定”就行了。



无论如何，世界的文明史不是战争史。所以，《文明Ⅲ》采取的一系列倾向我们应该可以理解。而游戏的最终结果，往往是各个文明并存，而以国力、资源和文明程度定高下（当然，还有比较搞笑的评价方式）。这其实也正是现在和未来世界的真实写照。游戏的结尾还设计了一个“重拨”功能，可以像放录像一样观看世界各文明的发展进程。当我们鞍马劳顿之后，回过头来，看着一座又一座城市的建立，一个又一个奇观的落成，是不是会有“上下五千年，弹之一挥间”的感慨呢？

为了让刚刚接触《文明Ⅲ》的玩家能够更清楚地了解游戏的进程，下面就以罗马帝国的发展为例，一步步地介绍“文明”是如何被创造并发展起来的。



文明发展的第一步是建立城市。游戏一开始，你会拥有一个拓荒者（Settler），他的主要作用就是建立城市，只要按下“B”键，你的第一座城市便可诞生，你可以给城市起一个自己喜欢的名字。选择建立城市的地点时要注意以下几点：一要有丰富的食物来源，这会直接影响人口的增长；二要尽量靠近战略资源和奢侈品，以便建立更强大的军队及增加人民的快乐；三要尽量靠近河流或海，要知道，世界上的四大文明古国可都是在河流附近发展起来的，丰富的水资源使你可以对土地进行灌溉，而海洋本身就是一个物产丰富的食品仓库。当你掌握造船技能后，只有在海边的城市才能设立港口、建造船只、开发海上贸易线路或运输士兵去进攻别国；四要考虑城市的防御。

要想知道你所在的位置都有些什么资源，你可以在相应的位置点击鼠标右键，这样便能得到详细的说明，以未经开发的山脉（Mountains）为例，它可以提供1单位防御和1单位金钱，但不提供食品。在调查完周围的资源情况以后，就可以在平原上建立第一座城市——罗马（Rome）了。

下面来谈谈城市的管理，在罗马（Rome）上点击右键，选择“Zoom to Rome”，便进入城市管理画面。画面上方会显示你拥有的战略资源、当前的年代、国库中的现金、目前的文化水平等，你还可以通过点击右上角的眼睛来俯瞰整个城市。画面的中部是城市管理的核心部分，在这里你可以看到目前城市里

的生产情况，并可以通过改变生产重点来控制城市的发展方向。比如重视粮食的生产可以使人口得以增长，重视商业可以增加国库的收入，而重视地形的改造会加快城市改进或单位生产的步伐。在画面中部地图相应的地形上点击就可以改变生产力分配。画面中部显示的劳动者（Laborer）的个数决定了生产力的总水平，它不仅与人口有关，还与科技、城市改进、奇迹的创造都有密不可分的联系。1个人物头像将消耗掉2个食物（不管是不是劳动者），当生产出的粮食数量高出需求时，多余的粮食会被储备起来，城市的生产力也会得到发展。两者相等时，发展就会停滞。如果低于需求的话，便会消耗掉以前储备的粮食。要是连粮库都空了的话，你可要当心了，生产力会下降，市民们的心情会变坏，进而发生暴动，使城市改进和单位生产停止，严重的话还有可能直接叛变加入别的国家。在画面下方显示的是城市已经进行的改进工作、奢侈品以及污染的情况，还有生产力的分配情况。在画面右下的是正在进行的城市改造项目或正在生产的单位，点击之后可以进行调整。游戏初期城市的生产单位主要有以下几种：

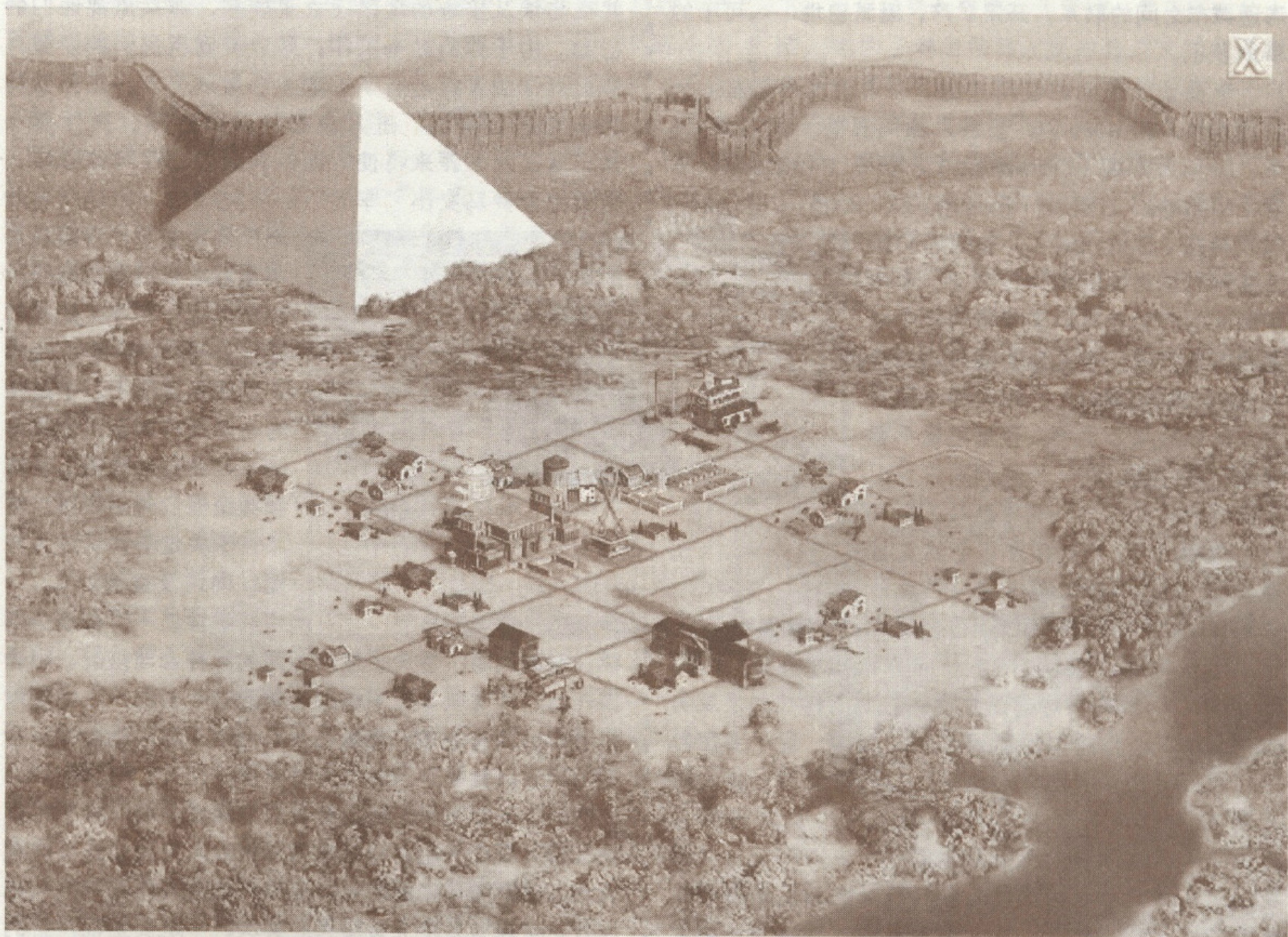
拓荒者（Settler）：用于建造城市。

工人（Worker）：他们是生产的主力军，可以铺设道路，改造地形，修建要塞，建立矿厂和殖民地。城市的资源要靠他们才能得以开发利用。如果战略资源在国境内，则只需修一条道路，使资源与城市相连；如果资源不在国镜内，那么就需要在资源处建立殖民地，并铺设道路使它和城市相连。通过对地形的改造，可以使城市的资源情况发生变化，例如，沙漠地形原本是不能生产粮食的，但工人可以通过灌溉（Irrigation）使沙漠变成能产生3单位粮食的水田。

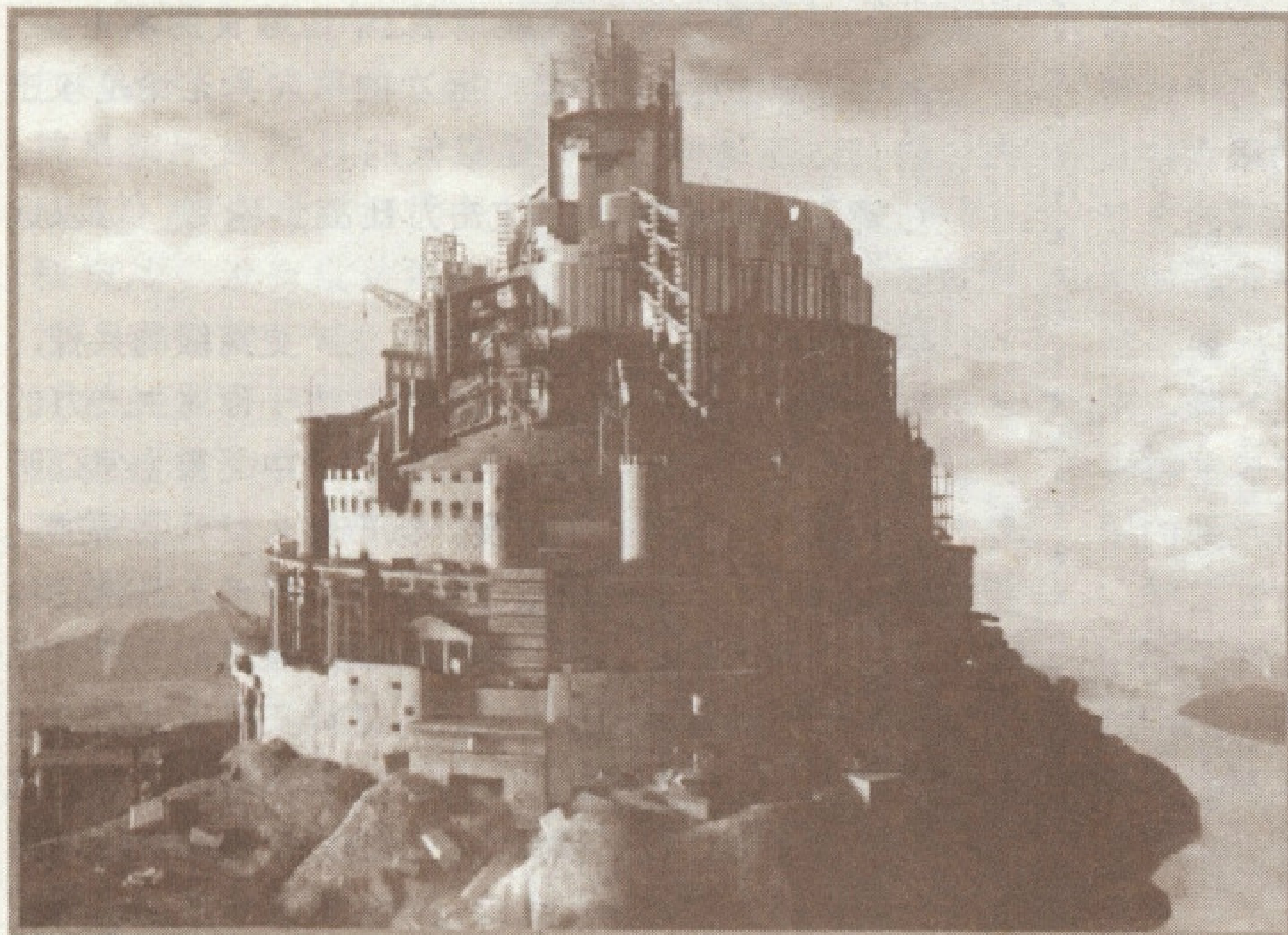
战士（Warrior）：最低层次的军人，无论是攻击力、防御力还是移动力都是最低的。

弓箭手（Archer）：攻击力比战士稍高，可以远程攻击。

随着科技的发展，以后你可以生产更高级的兵种，至于完成计划所需的回合数则完全取决于你对生产力的分配。在游戏初期，粮食应是发展的重中之重（怎么听着有点儿耳熟呀）。有了粮食，城市的人口就会增加，相应的生产力水平就会提高（人多好办事嘛），这在科技水平还比较低的时候是非常有效的。城市的生产单位应优先生产拓荒者，多建造城市，这样不仅可以抢占土地，而且也是加快生产的一条捷径。建设新城市时要注意：为了运输物资和军队的方便快捷，城市之间的距离尽量不要太远，但也不能太近，以免两座城市之间共用一块土地。由于在地图上没有探索过的地方是不可见的，所以要插空生产一两个战士，让他们去趟地图，这



样不但可以探明资源的分布，为建立城市提供资料，而且在地图上还能找到一些部落，友好的部落可能会教给你一些知识，如青铜器（Bronze Working）等，这可以节省你的研究时间和大量金钱，这一点在游戏初期是十分重要的，可以使你迅速在科技上取得领先地位。而对于不友好的部落，当然只有战斗了，如果能攻下其村落，便能得到一些金钱。再一个重要的环节，便是生产工人了。我的体会是工人永不嫌多，让他们修建道路，沟通城市之间的联系，开采矿产，灌溉田地……可干的事太多了。



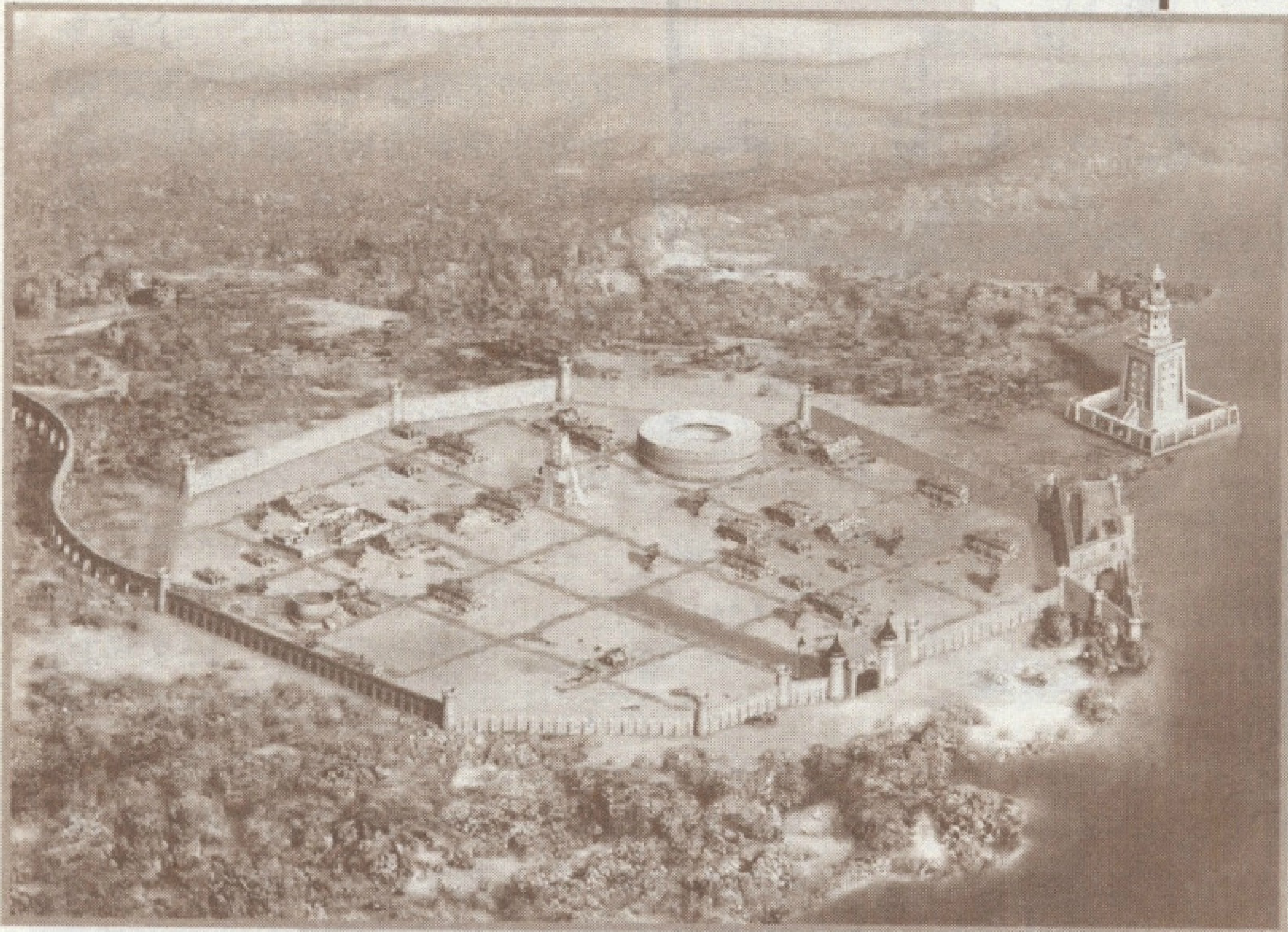
下面谈谈顾问的使用方法。点击游戏画面左上角的顾问（Advisors），便进入顾问界面。顾问共有6个，分别为本国（Domestic）、贸易（Trade）、军事（Military）、外交（Foreign）、文化（Cultural）以及科技（Science），在初期阶段主要用到的是本国和科技顾问。在本国顾问的界面里可以了解目前整个帝国的收支情况，最重要的是可以调整资金的分配比率，无论何时都一定要全力发展科技。当然，还是尽量不要导致国库亏空。在科技顾问那里可以选择要研究的技术，笔者选择的是陶器（Pottery），这样才可以建造谷仓（Cranary），储存粮食。然后研究葬礼（Ceremonial Burial），使你可以建造神庙（Temple），而青铜器和车轮（The Wheels）可以在友好部落中学到。此后科技的发展方向完全取决于你个人的喜好而定，注意一定不要忽略神权，应尽快发展它，对稳定民心非常有效，并能够减轻贪污腐化的影响（信教能让人的心灵得到净化）。当然，军事上也绝不容忽视，古人有云："兵者，国之大事也。"选择合理的技术树路径是最基本的要点，这需要你在游戏中逐渐熟悉，并没有一定之规，不过无需面面俱到，应有发展的重点。

当另外4座城市——Veli、Antium、Cumae、Dompeli都拔地而起后，你的罗马帝国便已初具规模了。而外出侦察的战士也发现了另外2个国家——希腊（Greece）和埃及（Egypt）。为了侦察他们的发展情况，你在他们的首都都设置了大使馆，情报很快传了回来，他们在各方面都还远远落后于你，看来暂时没什么好担心的。为了行动方便，你通过外交顾问与这两国缔结了第一份协议——通行权（Right of Passage），使得罗马帝国的人可以随意在这两国的领土上行动（当然，不能攻击）。为了同距罗马较近的希腊发展贸易，你让工人们修建了一条从罗马通往雅典（Athens）的道路，然后与希腊国王缔结了贸易协定，不但增强了两国的友好度，而且从贸易中获取了利润。在接下来的时间里，你把主要精力放在城市的内部建设上，在罗马先后建设了神庙、图书馆（Library）、大教堂（Cathedral）、罗马圆形大剧场（Colosseum）、金字塔（Pyramids）和神谕所（The Oracle），使罗马的文化水平处于领先地位。在军事上，你为每座城市都安排了3支防守部队，并在与埃及接壤的地区建立了要塞，派兵监视他们的行动。由于你的勤奋工作，所以受到臣民们的爱戴，他们对你的宫殿进行了扩建（非常漂亮）。正当罗马的一切走上正轨，进入良性发展的时候，突然有一天，埃及女王派来特使，他们凭借自己辽阔的疆域，傲慢地要罗马交出"车轮"的研究成果，你理所当然地严辞拒绝了，埃及竟自不量力地以战争相威胁。你虽然爱好和平（是真的吗），但也不惧怕战争（这倒是真的）。于是先与希腊取得联系，看在两国友好关系的情份上，再稍微给他们一点好处，希腊终于决定与罗马结为同盟，向埃及宣战。



这里谈一下在战争中要注意的问题。首先，要将不同的兵种合理搭配，组合在一起。《文明Ⅲ》中的战斗单元都有射程，比如轰炸机可以远距离进攻，而骑士（Knight）则只能近战。合理的组合兵种是取得胜利的第一步。在《文明Ⅲ》中，只要两个单元走到一起，就会自动编成一组。如果将大炮和骑兵编在一起，那么在战斗中敌人将无法直接进攻大炮，必须先与骑兵对阵。在骑兵与敌人作战时，大炮的轰击可以有力地支援骑兵。其次，一定要重视自身的

防御，不要盲目进攻而轻视防御，“空城计”的后果往往是灾难性的。应该在城市中保留一定的兵力（最好也是长短兵种组合起来），并在周围安置一些要塞警戒敌人。第三，要善于利用地形。《文明Ⅲ》中的地形对进攻和防御都有直接的影响，丘陵和森林中的防御力可增加50%，而山脉可增加100%。第四，最好



不要在移动中发动进攻，因为移动的格数占其移动力的比例越高，本回合的战斗力越低。第五，先敌开火，这是回合制战斗最重要的法则。如果先于敌人进攻，有可能不损一兵一卒解决战斗。第六，善于利用炮火威力。《文明Ⅲ》中有很多单元具备“轰击”（Bombardment）能力，如弩炮（Catapult）、大炮（Cannon）等。在使用这些单元时，将其开到目标前，不要将其直接指向目标，而是选择菜单中的轰击（Bombard），然后指定目标。这样做与直接指向目标的区别是，前者是近战，后者才是炮击。而炮击的结果是，如果敌人没有相应的远程武器的话，它就无法还击，虽然看起来2个单元在一起，但实际上离得很远。轰击是消灭敌人有生力量的重要手段。千万别把炮兵当步兵使，那就太浪费了。第七，平时应该抓住机会与野蛮人交战，但不要摧毁他们的巢穴。因为每支军队只要积攒一定的经验，就可以变为老兵（Veteran），最后成为精锐（Elite），这样可以多加一到两格血，在不增加军队人数（即无需多花费资金）的情况下，使你的军队变得更强。

由于埃及的城市较多，所以在战争初期，敌人的兵力十分强大，好在盟友希腊距离埃及较近，埃及的主要兵力不敢贸然远离本土，这为罗马赢得了时间。从军事顾问那里得知，敌人的最强兵种是剑客（Swordman），且害怕罗马的骑士，而罗马军团士兵（Legionary）的各项参数也要优于剑客，再加上长弓手（Longbowman）和弩炮，看来取胜不难。后方的城市加紧生产士兵，并通过工人修建的道路源源不断地输送到前线。在罗马强大的军队面前，敌人的损失很大。由于罗马的文明远高于埃及，所以敌人城市里的居民对罗马是敬畏（Awe）的，不多久，就有城市倒戈了。但罗马对埃及的战争也不是一帆风顺的，在一些被占领的城市里，有个别居民不甘于被异族统治，处于反抗（Resist）状态，为了使城市安定，就必须派足够的军队驻守。还有个别城市里的居民由于缺乏娱乐，所以心情变坏，当不快乐的居民占多数的时候，城市就会陷入混乱，使生产停止。此时就要通过为娱乐划拨足够的资金，或以牺牲生产力为代价，把居民中的一部分人变成专业演员（Entertainer）来改善居民的心情，混乱终于停止了。为了更有效地打击敌人，罗马在港口城市Cumae生产了单层甲板大帆船（Galley），并用它运载军队迂回到敌人后方，这样便形成了对敌人的两面夹击。登陆后的军队可捕获敌方工人，这样便可以沉重地打击敌人的生产工作。随着战斗的节节胜利，罗马军队里产生了领袖（这是不可生产的，只能靠战争取得），他可以把几只部队真正组合在一起形成军团，军团会自动以车轮战术攻击敌人，几乎是每战必胜。就在此时，希腊终于不敌埃及，与埃及签定了停战协定，而埃及在罗马的强大攻势之下，也只能转为守势。为了统一罗马所在的大陆，也为了满足希腊人民对先进文明的渴望（多么冠冕堂皇的理由呀），你要求希腊将仅存的城市塞莫皮莱（Thermopylae）并入罗马帝国，在遭到拒绝后，你于1850年攻陷了这座城市，从而结束了希腊文明。伴随着罗马帝国的日益强大，埃及的版图日渐缩小，大陆的统一就在眼前了，但在遥远的另一块大陆上，还有3个先进的文明在发展着……

◆北京　逸帆/游侠创作室　游标

92

制作	Firaxis
发行	Inforgrames
载体	CD×1
类型	回合制策略
语言	英文
环境	Win9X/ME/2000
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

石器时代2.0 家族开拓史



（不过要花钱），太阳神首饰、龙王守护提供不遇敌（有时间限制）、加快游戏中的行走速度（增加有限），尤其是自动战斗功能（不能自动补气血和捕捉一级宠物），几乎有如于一个官方的外挂。需要特别指出是新增原地登出功能给玩家提供了极大的便利，可谓一大善举。但是，享受惯了外挂种种方便的玩家恐怕并不会因此而满足。笔者日前在游戏中已发现有外挂齿轮的出现，而且网上已开始提供2.0版自动遇敌外挂的下载，恐怕此次升级后的石器2.0亦难逃外挂之祸害。据华义官方人员透露，此次2.0版推出后官方将开始打击外挂，并不排除可能使用极端措施。看来外挂与反外挂之争恐怕一时之间胜负还难以定论。另外，在玩家的要求下，华义将骑宠对全民开放，也可算是大得人心。毕竟看惯了GM骑着宠物跑来跑去的玩家谁不想自己坐上去过把瘾呢?

网络游戏世界：老龙

2.0版主推的家族功能为网上形单影只的原始人提供了一个共同的家园，似乎所有的网络游戏都少不了此类玩家团体型组织的存在，毕竟交流与合作才是网络游戏互动性的真谛，而团体的归属感自然是为这种交流与合作提供了最佳的渠道与保障。“家族”的概念因此诞生。“家族系统”的出现让玩家可以有机会去寻找一种在前作中没有的合作关系，石器里的朋友们终于可以建立自己的家了，而且如果想要骑宠物，就必须要在家族的庄园里学习骑宠的技能，当了族长以后还可以骑暴暴。在2.0版里，家族间的互助与争斗预计将会成为游戏中最大的亮点，因此，从某种意义上来说，“现在不流行单挑了，要打架我们就群殴”，2.0版正是为玩家带来了这种全新的体验。

新增版本提供的各项功能总括而言可说是外挂功能的代替版。在四大村庄皆有代表自己村庄的精灵羽毛在贩售，使用精灵的羽毛可让自己在瞬间回到该羽毛所代表的村庄（比3步瞬移快多了），不过精灵羽毛只允许单人使用；加美航空提供大瞬移

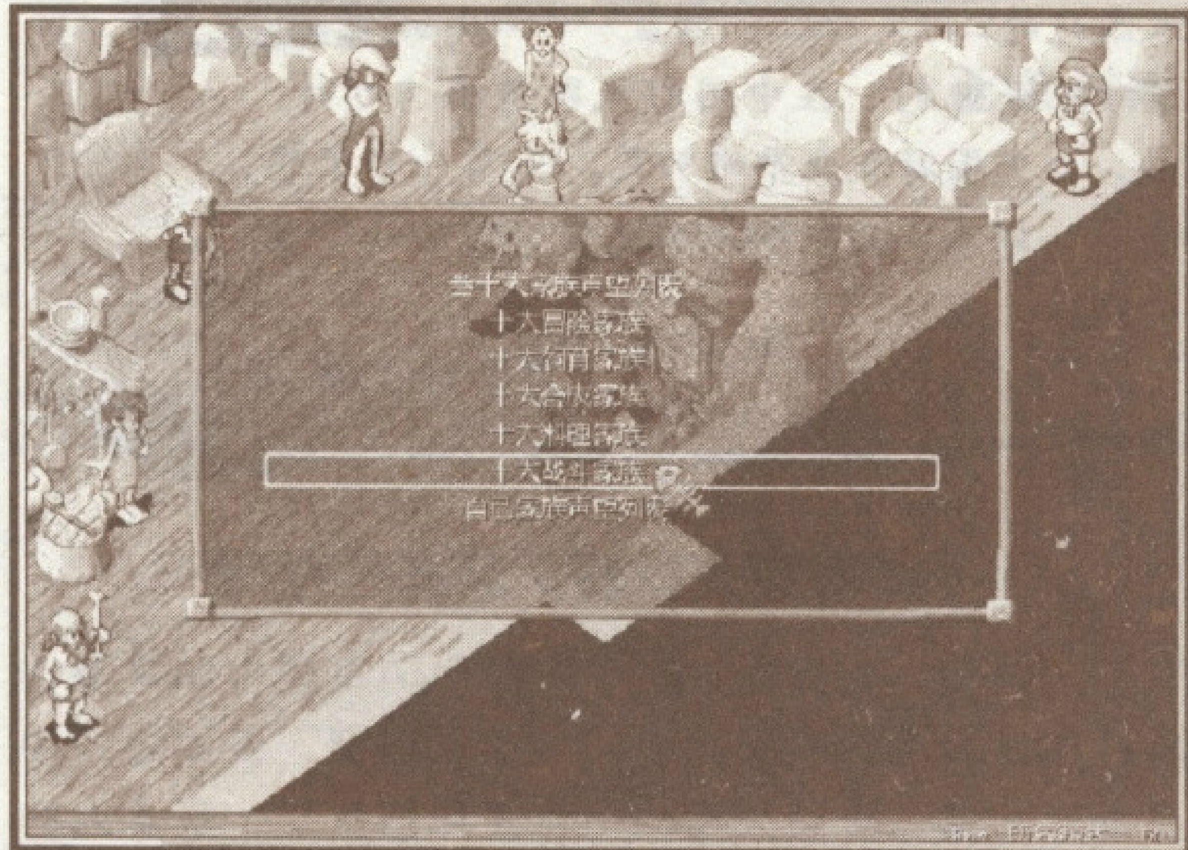
北京：小熊

从加加走到卡鲁它那，坐加美航空到奇努伊村，看着一路的山川河海，听着熟悉的悠扬乐曲，我感到自己穿梭了时空，似乎又回到了阔别已久的那些时时在我梦中出现的日日夜夜。2.0开放了以后，我重新踏上石器之旅，像那些失落的宠物将要再现一样，我那遗落的梦也一点一滴地重现。玩家们都是由零开始，没有外挂、没有复制，完全公平的竞争，从前那些忍痛离开的老玩家



都回到了这里。我在加加村与昔日的老友汇合，大家一路高兴地边聊边组队出发去练功，没有加速是比以前慢，也许有些人会很不适应，但是游戏本身的速度

却比以前快多了，也很少发生断线或卡住不动的情况。到了10级左右就可以组队到龟洞练功，那里比较好升级而且也可以顺便抓宠物到农场卖钱，其实当初在石器刚开始时，这里就是大家最常来的练功地点，只不过那段时间一眨眼就过去了，取而代之是席卷而来的疯狂外挂和复制时代……



现在一切又回来了，带着清新的泥土气息，我的人物脚踏实地地走在大陆上，大家带的贴身宠物大多是兔子，如果有谁抓到老虎、人龙等一级宠物，即使三围不好，也没有人会舍得扔掉，毕竟那可是自己血汗换来的。虽然游戏似乎变难了，但也正因如此，石器得到了净化，玩家才能体会到那难于言表的舒畅心情。交易功能的增加使你不用再担心自己被骗，可以放心用你勤劳所得的石币换取自己心爱的宠物。强大的家族功能让你更好地融入到石器社会，大家团结一致、互相帮助，此刻你的一言一行已经不单是代表自己，更多体现的是你的家族。我深深地感动于游戏的纯净性和公平性，《石器2.0》带回了我们心中向往已久的石器时代。

北京：小卢儿

在我看来，石器时代中抓宠物一直是让我乐此不疲的一大原因，但在1代中，由于赚钱慢、任务没有调动出玩家的积极性。玩家更多的是通过非公平的游戏手段进行宠物的获取。在石器2.0中虽然只增加了几种宠物，不过很多在一代中的珍宠现在可以通过任务得到了。比如，通过新增加的英雄岛任务就可以抓到1代中的珍宠——红暴，这无疑增加了石器老玩家们再次探索的乐趣。另外，在技术上的进步使得网络游戏的公平性得以体现，困惑已久的宠物复制作弊问题得到了良好的解决。在新版本的游戏环境中，一切都那么纯洁，赚钱容易了，还可以边升级边赚钱，不再有绿虎、黄虎被随地丢弃的情况，人龙捕抓点的人更是寥寥无几，抓宠的喜悦重新又回到了我的身边。真心希望石器的日子能永远这样下去，这才是广大玩家心目中理想的石器时代。

游侠创作室：愤怒的摩西

熟悉的旋律再次在耳边响起，称为“家族开拓史”的石器时代2.0终于显示在我面前。曾经被1.0外挂搞得非常头痛的华义痛下决心，希望在2.0推出后续写1.0初期的辉煌，这一点从新版的游戏中我们可以看出些许端倪。虽然游戏画面并没有大的变化，但这次也加入了之前外挂的一些功能。把一个外挂融入到一个游戏中，这本身就是对一个游戏生命期的挑战，华义在这点上也可以说是对外挂的一种妥协。曾经在1.0外挂中风靡一时的瞬移、不遇敌，在2.0里竟然变成了加美航空公司、太阳神首饰，这也不得不佩服那些游戏开发者的心思。另外还有最重要的一个变革，原本GM骑乘的宠物现在变成了平民化的技能，只要有一定等级和钱，就可以让你享受在羡慕的目光中过街了，笔者预计在两三个星期后就没什么玩家在地上行走了。为了整个游戏生命的延续，此次游戏中还增加了英雄岛的各种任务，而1.0中的无政府主义也演变成为家族。家族的成立条件很低，几乎过了30级的人都能申请，不过能否在这石器乱世中生存下来就看各自今后的努力了。家族的强大取决于家族的各种声望值，而声望的增加可以在多种途径中获得，任务、合成、料理、冒险都能提升各种单项声望值和综合声望值。游戏速度上虽然有很大的提高，但我周围的朋友还是抱怨频频。总的来说，虽然2.0相较前代版本改进并不很十分明显，但还是值得玩家们在这个充满情趣的原始人世界中去探索和冒险。





转眼间就进入了12月，我们的补丁铺又快到年终总结的时候了。也许2001年的补丁铺给朋友们一种很新奇的经历吧，因为在2001年的补丁界发生了天翻地覆的变化。最大的变化就是国内补丁作者的全面崛起，几乎完全改变了老外补丁满天下的局面。在这里，ALI代表所有中国玩家感谢这些出色的补丁制作者们：技术高超的ESPER_PALE、精益求精的水寒、不知疲倦的壁虎、兢兢业业的三枫等。正是他们，在中国游戏即将腾飞的时刻，如雪中送炭般为玩家们送上自己呕心沥血的作品，为中国游戏业添砖加瓦。ALI有一个梦想，那就是2002年的补丁铺中，大家将不再需要英文补丁了，取而代之的将是全面中文化的补丁铺。愿天下补丁狂们在此共饮一江水吧！

游侠补丁网 ALI

《地球时代》简体中文汉化包

Empire Earth

由原先《帝国时代》的原班人马加盟开发，整个游戏的风格都类似于《帝国时代》，不过时代的跨度从远古到未来，具有更强的游戏性。这款众望所归的游戏终于如期而至，感谢游侠网小旅鼠为我们制作的简体中文汉化包，现在你可在完全中文化的界面下进行游戏了。

使用方法：直接运行子目录\Ee下的可执行文件Ee.exe，可以在任意目录下执行该补丁，是完全自动傻瓜式的安装。然后再次进入游戏，你就可以看出变化了。

FIFA2002完美光盘补丁

FIAF2002终于来了，带来的是全新的改变，令FIFA迷们似乎有点无从着手的感觉。不知疲倦的壁虎还是一如既往地为它制作了光盘补丁，让FIFA迷们终于不用把光盘长期放在光驱中了，保护了光驱省掉了麻烦。看似简单的工作实际上难度是相当大的，感谢游侠网壁虎！

使用方法：光盘补丁的安装一般都是先最大安装游戏，本补丁也是如此。之后请将子目录\Fi下的可执行文件Fi.exe复制到你的游戏安装目录，这样就可以不需要光盘而进行游戏了。

《三国志Ⅷ》新武将编辑器v1.0

这又是一个国内作者的作品，针对的是《三国志Ⅷ》新近发行的中文版本。《三国志Ⅷ》由第三波汉化，其效果相当出色。而本编辑器也一样出色，几乎包括了武将所有属性的编辑。

使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt＋Tab）切回系统。运行子目录\S8下的可执行文件S8.exe，然后打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。

《绫波育成计划》通关图片档

《绫波育成计划》是著名的EVA系列中的重要作品，在日本也有着极高的人气值。当然，日本游戏中最精彩的莫过于通关后的出色主角图片了，日本人的卡通绘画技术还是不得不让人佩服的。因此，游侠网三枫制作了该存档，让喜欢取巧的玩家可以在第1时间看到通关的画面了。

使用方法：直接将子目录\Lp下的所有文件复制到游戏安装目录，然后再进入游戏，你就会看到这个存档了。

《反恐精英》v1.3版中文完美汉化包

Counter Strike

《反恐精英》已经成为目前最为流行的网络对战游戏了，因此，当游戏出现最新的升级之后，随之而来的汉化包也相应升级。这款国内作者自己制作的汉化包相当完美，值得推荐。

使用方法：直接运行子目录\Cs下的可执行文件Cs.exe，可以在任意目录下执行该补丁，是完全自动傻瓜式的安装，然后再进入游戏，你就可以看出变化了。

FIFA2002所有赛事开启补丁

FIFA2002中加入了一个很新奇的设计，那就是很多赛事是需要玩家一场场踢出来的，而并非像以前那样可以直接选择。不过还是有好心人为大家提供了这个补丁，让我们可以直接去参加自己喜欢的各种赛事了（比如说最高等级的FIFA大联赛等）。

使用方法：把子目录\Fa下的所有文件复制到游戏目录的\User子目录下即可。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2002年第01期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

◆◇◆◇◆ 动物园大亨 ◆◇◆◇◆

Zoo Tycoon

游戏中按下列键：

$=可获得$10,000

将展示馆的名字改为Cretaceous Corral=三犄龙展示馆

将展示馆的名字改为Xanadu=独角兽展示馆

◆◇◆◇◆ 帝国企业 ◆◇◆◇◆

Monopoly Tycoon

赢得拍卖：

进入拍卖画面之后马上储存游戏，然后离开，再进入游戏，计算机控制的玩家便会离开拍卖，如此一来就可以用最低价标得拍卖品。

◆◇◆◇◆ 中华客栈Ⅱ ◆◇◆◇◆

开始营业后按F7可以看到结局，但是没有完成任务。按F8可看结局并完成任务。在地图画面上输入“super star”，在应征的员工中会出现隐藏人物婷婷和饼干。

◆◇◆◇◆ 仙狐奇缘前传——水火金雷 ◆◇◆◇◆

在游戏中按住Ctrl和F12后就可以输入以下密码了：

impoverished=金钱增加1,000
accident=玄冰万劫
billows=翻江倒海
intertexture=横雷如雨
spirit1392=水灵儿等级20级
subtle1752=妙思等级20级
unusual1928=胜奇等级20级
rear6458=开天初始图
epic268474=妙思霸元破金
spirit1430=水灵儿等级30级
subtle1840=妙思等级30级
miracle459=天水灵复
animosity=仇雷盈恨
heaven sent=兽圣华光
resurrection=绝火寰尽
bounce=封肆弹弓

◆◇◆◇◆ 天堂 ◆◇◆◇◆

指令全集：

所有玩家都可用的指令：

/who=观看此世界在线人数，查询其他人是否在线

/loc=在地图上以坐标显示玩家位置

/music=开关天堂的音乐

/sound=开关天堂的音效

/trade=与人交易的指令

/join=加入喜欢的血盟指令（要在盟主的面前使用）

/leave=退出现在加入的血盟（指令随时都可使用）

/F5～F12名称=设定快速键（F5～F8可设道具、F9～F12可设魔法）

/ver=查看现玩的天堂版本

/bubble=聊天时出现气泡对话框

/autospell=开关自动锁定敌人攻击魔法（治愈魔法会自动回复、攻击魔法会自动攻击敌人）

/bookmark=名称，在所在位置设定书签

/exclude=玩家名称，断绝某人的悄悄话

/create=血盟名称，王族等级到了5才可使用，组织新血盟时使用

/emblem=名称.bmp，上传血盟徽章（需要等级5的王子组织了新血盟后才可使用）

/checkbmp=测试徽章有无上传到服务器

/ban=王族驱逐成员时使用

/title=“王家名称”称号，王族授予血盟成员头衔时使用（被授衔者一定要等级10才可通过授衔）

/war=血盟发动战争与围城时使用

/cease=停止战争时使用

/surrender=血盟战争时投降用

!=大声喊叫

@=和血盟成员聊天

"=键入后再输入玩家名称可以对玩家说悄悄话

&=全体聊天要等级30才可以使用

开放队伍用指令，但只有同一血盟成员才可使用，目前队伍的功能有：

1.指令同一个队伍中的成员可以看见彼此的血量棒；

2.成员之间可以分享攻击怪物所得的经验值；

3.可以使用队伍频道来交谈，在要讲的话前加#的符号就可以在频道上发言。

队伍用指令：

/invite=新增成员。面对想要邀请加入的人，输入这个指令，在对方同意后就会成为你的队员，但只能邀请同一血盟的人加入队伍。

/banish = 开除成员。领队可以使用这个指令来开除队员。

/outparty = 离开队伍。队伍成员想离开队伍时使用。

/party = 列出成员。将队伍中的成员列出。

面战天虫——世界大战

Worms World Party

在游戏安装的目录下，寻找一个叫Mission的目录，在此目录里有个Mission.wam档案。用纯文本编辑程序（如记事本）打开这个档案，找到有[HumanTeam]的这一列，在这一列下加入以下文字，然后存盘重新执行游戏，你就拥有所有武器，而且弹药无限。

Ammo_FirePunch = -1
Ammo_BlowTorch = -1
Ammo_Parachute = -1
Ammo_Jetpack = -1
Ammo_Armageddon = -1
Ammo_MBBomb = -1
Ammo_SheepStrike = -1
Ammo_AirStrike = -1
Ammo_MagicBullet = -1
Ammo_BananaBomb = -1
Ammo_Freeze = -1
Ammo_Earthquake = -1
Ammo_BattleAxe = -1
Ammo_SallyArmy = -1
Ammo_SuperBananaBomb = -1
Ammo_CarpetBomb = -1
Ammo_DoubleDamage = -1
Ammo_DoubleTurnTime = -1
Ammo_FlameThrower = -1
Ammo_Donkey = -1
Ammo_CreateSpy = -1
Ammo_Grenade = -1
Ammo_lowGravity = -1
Ammo_Bungee = -1
Ammo_Girder = -1
Ammo_Dragonball = -1
Ammo_Bazooka = -1
Ammo_Handgun = -1
Ammo_BaseballBat = -1
Ammo_Shotgun = -1
Ammo_ClusterBomb = -1
Ammo_Batrope = -1
Ammo_Prod = -1
Ammo_FastWalk = -1
Ammo_LaserSight = -1
Ammo_PneumaticDrill = -1
Ammo_Longbow = -1
Ammo_Mine = -1
Ammo_SelectWorm = -1
Ammo_BridgeKit = -1
Ammo_GirderStarterPack = -1
Ammo_HolyHandGrenade = -1
Ammo_HomingMissile = -1
Ammo_HomingPigeon = -1
Ammo_VariusJumps = -1
Ammo_Kamikaze = -1
Ammo_MadCows = -1
Ammo_MineStrike = -1
Ammo_MingVase = -1
Ammo_Minigun = -1
Ammo_MoleBomb = -1
Ammo_MoleSquadron = -1
Ammo_Mortar = -1
Ammo_NapalmStrike = -1
Ammo_NinjaRope = -1
Ammo_OldWoman = -1
Ammo_PetrolBomb = -1
Ammo_Sheep = -1
Ammo_SheepLauncher = -1
Ammo_Skunk = -1
Ammo_SuicideBomber = -1
Ammo_Teleport = -1
Ammo_Uzi = -1
Ammo_Dynamite = -1
Ammo_MadCow = -1
Ammo_Axe = -1
Ammo_SuperSheep = -1

维京物语

Cultures

游戏进行中按下F2，输入以下密码：

funspeedup = 加速游戏进行速度

funfillup = 增加船上所有道具5个

E-mail: snowdancer@asiagame.com
WEB: http://www.asiagame.com

栏目编辑：JIN jin@popsoft.com.cn

编辑部的故事

（十六） 作者：案娅

每年的《大众软件》都会有一个“革命”会议，今年，会议的结果将是个飞跃。











编辑部的故事 十六


果然可疑！
“大软”的编辑不上班溜到郊区干什么？
快进来！


嗨！看我“包打听”的神勇身手！



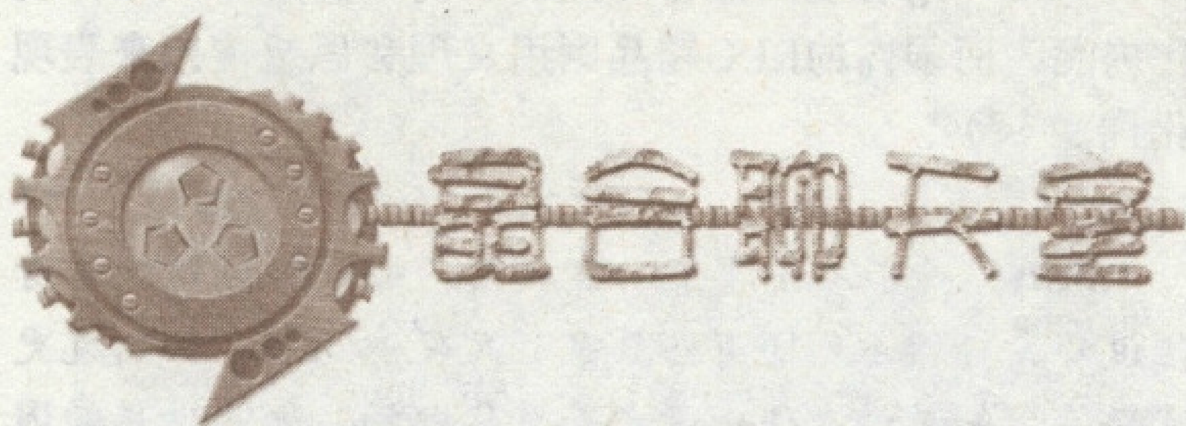



怎么会降落在这个地方……
垃圾可回收


外面什么动静？去看看吧！


我们是在讨论明年的改版计划啊，其中有重大的决定，请看这期的“编辑部报告”吧，哈哈。
众编辑们
是吗？是什么呀？


“包打听”你在这里干什么？居然跟踪我，过份！！
（kalody）
我不是为了自己，是为了广大Fans……





http://games.sina.com.cn

不知不觉，我们的“战神”评选也做了快一个月了。看着各路网友的高见，小编我一边感慨着群众的智慧是无穷的，一边也噼里啪啦地摔碎了不少眼镜——倒不是镜片质量差，而是真有几个没想到！

第一没想到贝雷帽会这么衰！本来小编以为仗着凶悍得有点变态的外型（有的MM说那叫“性感”）和“盟军1”形象代言人的身份，“老大”怎么也能在这次评选里拿到一半的选票，结果没想到折腾了半天他才混了1/3的支持者，差一点就被水鬼抢班夺权了。回想“盟军”刚出世那会老大的风光，真是三十年河东，三十年河西啊！

第二个没想到是美女竟成了垃圾股！可怜金发碧眼的俄罗斯美女把抛媚眼都抛成白眼了，可还是没几个叫好的，看来同志们的警惕性都够高，惟恐一不留神中了美人计。可小编我就不懂了，糖衣炮弹是得小心点，但我们不能吃了糖衣把炮弹送回去吗？怎么说Lady First还是要坚持的嘛（微笑，做有风度状）。

好了，别听我一个人废话了，还是看看下面真正的高见吧——

新浪网友 化明龙：我最喜欢绿色贝雷帽，战神的名号一定非他莫属。所谓战神，想必是身强力壮、机智勇敢。我想：贝雷帽一拳打晕一个人，跑得又快，还会爬墙……他那多种多样的作战方式真让人爽快，羡慕！所以说战神一定是他，因为那些水手、狙击手……什么的只有一技之长，换句话说，只有贝雷帽是多功能的强者，能者自然是人中之龙，也就是所谓的战神！！

新浪网友 小龙和海燕：一句话：国家的基础——人民！工厂的主人——工人！战争的基础——士兵！士兵的主体——“绿色贝雷帽”！

新浪网友 astronomical：常常是水手腰别两把（借老大一把）飞刀，杀遍全场无敌手。再看看人家面对荣誉：“勋章好喝吗？”，给任何人（战友和领导）都不造成任何压力，一派大智若愚的超脱状。我就欣赏这种素质，司令部还等什么！可以想象得出，水手获得战神勋章既不会自傲，也不会引起战友的不满；既不会被人怀疑武力威胁评委（老大），也不会被人怀疑金钱贿赂评委（公爵），更不会被人怀疑使了美人计（红唇）。工兵当然不错，但毕竟没有多少机会冲锋陷阵；司机也任劳任怨，但主要还是后勤工作，而不是战神，少数几次冲到了第一线，杀敌的手法也粗糙了点。若把勋章评给间谍，易被他人以为我军中无人，胜利全靠地下工作。退一步说，把勋章评给水手，凭间谍的素质他也不会当面说什么。当然，小偷，我很想评你或小狗为战神，只是太多的人不答应，下个月评“战场神奇（简称战神）”时一定首先考虑你。

新浪网友 no1bf：狙击手子弹太少、贝雷帽没远距离攻击、间谍没有拳头、小偷不能绑人、工兵速度太慢，女人？战争让女人走开。小狗？还是当宠物比较好！所以还是水手最强，我喜欢他百发百中的飞刀！

新浪网友 mymail07210880：狙击手是我最喜欢的战士。他幽雅、冷静，同样有铁拳，总是在漫不经心中完成最后一击。虽然他有狙击步枪，但我基本上没使用过，只用一包烟，差不多问题都解决，而且他的步枪打得特别远，又没有老大那种野蛮盲目的作风，我看他是战斗英雄。

新浪网友 单身懒汉：弟兄们没发现吗？间谍真是猛将啊，哈哈！装备一支步枪就可以消灭建筑物内所有的敌人，然后席卷所有物资扬长而去！

新浪网友 knight1111：其实在盟2中，老大的地位不再像以前两个版本中那么重要了。相反，在本作中间谍的作用是没有人可以取代的，呵呵……所以我把战神勋章给间谍：）

新浪网友 sjw66：工兵其实算是真的勇者！火箭炮、炸弹这些都足以让我们赏心悦目！杀小日本和德国佬是最爽不过！

新浪网友 小福88：工兵的票数这么低啊……难道忘了工兵使用的物品最多，每次背着那么多炸弹、地雷，简直是一个移动的火药库，又影响了自身移动速度，真是拿命去拼，票数应该高点吧！

新浪网友 幻狼灵：没司机，谁去开坦克？

TOP TEN

后院的七嘴八舌

光华公子源氏：第一次玩RPG游戏是《侠客英雄传3》，应该算是挺老的了吧，画面挺粗糙，而且还不支持鼠标操作，但是我却玩得津津有味。接下来陆续玩了《仙剑》、《古龙群侠传》、《风云》、《轩辕剑3》等游戏，但是感觉并没有什么大的改变。诚然，游戏的画面精美了许多，背景音乐也变成高质量的CD音轨。但是打起来感觉十分枯燥，好像是按着攻略去按部就班地完成任务似的。咱们的游戏厂家做RPG时怎么就没想到加个收集装备的内容呢？为什么大家都要热衷于去做那些不是改漫画就是改小说的、无聊透顶的、让人打完1遍就不想再打第2遍的RPG呢？难道改一改游戏的路子就那么难吗？把功夫下在"纯3D、超华丽必杀技"等垃圾内容上远不如增加游戏的可玩性来得合算吧？

（中华的文化博大精深，历史悠久绵长，每个杰出的国产RPG游戏都是以中华文化为中心，从而受到RPG玩家的喜爱。"纯3D、超华丽必杀技"、动辄改漫画改小说，这不是RPG游戏的精髓，你不喜欢是对的，我也不喜欢。）

Gazior：某个游戏的玩家群体和周边文化，我觉得这恰恰是一个国产游戏的误区——我们的游戏公司总是想刻意营造这样一个群体和这样一种文化，相应的措施是铺天盖地的、甚至是不合时宜的广告，而将真正重要的游戏本身放到了其次。当一个游戏在制作之初其目标就定位于市场的炒作而不是本身时，这个游戏就已经失败了（适当的炒作并没有错，日本游戏中很多成功的作品都得益于此；但是游戏的成功不能仅仅依靠炒作）。玩家群体和文化都必须建立在一个优秀的游戏基础上，制作商或者发行商可以适当进行引导，但是无法去控制他们。

（表现形式和表现内容不相一致，形式与内容甚至和要表现的思想也不一致，估计这才是国产游戏本身最大的悲哀吧。）

牧村香：游戏的优质与否并不一定表现在表面形式，画面、背景音乐等都只是感官认识，一部游戏除了这些还应牵涉到游戏背景、文化内涵，甚至于更多，RPG更是如此。为什么仙剑、轩辕剑系列等国产RPG在中国玩家心目中永远有着这么高的地位呢？原因就在于此，他们不但画面精美、音乐动听、情节跌宕，更重要的是其背景、文化、内涵很富有中国特色、很富有中国传奇色彩，这些是国外RPG永远没有的、也永远达不到的境界。

（文化的内涵就是最高的境界。所不同的是，国外优秀RPG用客观的操作和武器系统的实用方式来体现文化内涵，而国内的RPG精品则用义理和思想情感来表现文化内涵。）

---

milan：我看不出除了水墨风格、炼妖和轩辕剑本身的传说外，轩辕系列还有些什么"文化内涵"。仙剑就更加贫瘠了，如果说武侠本身也是文化内涵，那满世界的国产RPG都是文化了。一个游戏是否具有深刻的文化内涵和丰富的历史背景，不是看这个游戏是否用了个古代题材（如《剑侠情缘》），也不是看它包容了多少传说（如《敦煌》），更不是看它体现在表面上的具有某些"文化气息"的事物（如轩辕剑系列），而是看这个游戏反映了什么样的历史，通过这种反映进行了什么样的文化思考，表达了怎样的世界观和价值观；继续引发下去，还可以看这款游戏所表达的是否具有现实意义，是否有某种启迪或教诲等在内。如果一部小说写了历史就叫历史小说，一篇文章涉及了文化命题就是文化文章，那我也效仿杜甫盖间草堂好了，最妙的是我还走一趟蜀道，唱一首"蜀道难，难于上青天"，我也文化了？

当然，国外RPG不乏感官派，但是你显然忽视了非感官派，这表示你接触的国外的RPG从质量和数量上都是非常一般的。中国从来没有哪一款RPG能够获得国际赞誉。而对比国产RPG现状，西方RPG则大作频出，如：《辐射》（Fallout）、《博德之门》（Baldur's Gate）、《异域镇魂曲》（Planescape: Torment）等等。哪一款是靠感官刺激来吸引玩家？看国产RPG，除了少数经典（仙剑等）外，有什么能够值得我们回味，还永远回味？

多看看，多尝试不同的风格，是一件好事，这能让我们看到从前看不到的世界，想到从前想不到的事情。我不想过份打压国产RPG，尽管它目前还很烂，但我总愿意看好中国人的智慧。我们总会有成功的一天。但我们现在还欠缺太多，要做的事情还太多。

（文化不文化，还真是个大问题，值得讨论下去。）

---

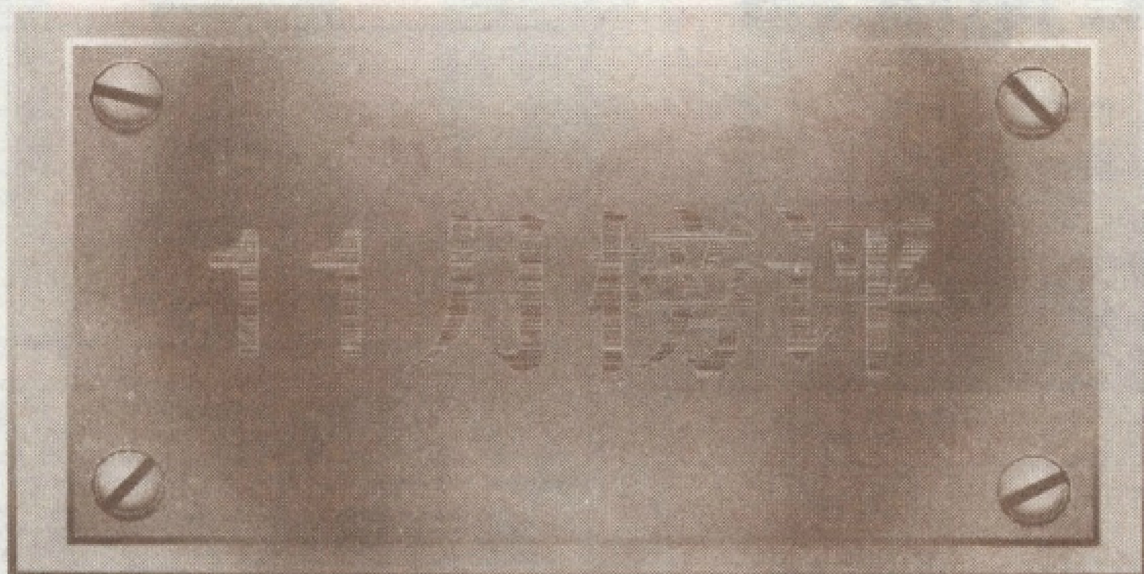
honghong：一个游戏最重要的是情节，特别是RPG。国产游戏缺的正是这个，总是把侧重点放在别的方面！先不提内涵，国产游戏题材太窄就比国外游戏逊色太多！并不是游戏里加上爱情、正义就有内涵，也不是里面包含历史就有内涵！仙剑说了什么，它要宣扬什么，而《辐射》（Fallout）并没有历史成分在里面，可它一样有历史的厚重感。我想国产游戏的游戏脚本应该放在最重要的位置，而不是别的！我想在不久就会看到国产游戏扬眉吐气的日子了，我期待！

（我相信在那一天，我们也会扬眉吐气的。我也期待。）

晶合实验室 苍茫







北风刚停。高大的松树上积雪又厚了不少。挪威寒冷的冬夜，厚重的铅云使得第三帝国的卫兵凄凉地站在电线杆下，缩起脖子哆嗦着，竭力活动因为固定岗哨的执勤任务而快被冻僵的身体。身边、路上、脚下的雪已经堆起了齐膝深的一层。身后不远的地方，耸立着怪兽一般的纳粹德国北海海军司令部。里面，军官和他们的太太正在享受熊熊炉火和美味的烤肉。

卫兵颤抖着，一边埋怨可恶的天气，一边在军衣口袋里掏摸几乎被捏扁的烟盒，慢慢地抽出一根香烟，又从裤袋掏出火柴。"擦"的一声轻响，青烟伴随着暴长的火焰袅袅直上。火柴划亮的一刹那，微小的光亮照亮了悄无声息自他身后闪现的、一张因为愤怒和坚毅互相交织而扭曲的脸。随着烟头被点燃、火柴熄灭，一切又回到单调的寂静之中。

2秒钟之后，伴随"哧"的一记金属破空之声，烟头暗红的辉炎被瞬间闪过的苍白闪电覆盖。滚烫的鲜血从卫兵咽喉喷溅而出，洒落冰冷的地面，又凝结成块。他刚刚吸进的气体从此永久留在了虚弱的肺里。

5秒钟过以后，同事风林火山用力把我从适才经典大片一般的梦境中推醒，将一份待编校的稿件放在桌上。我惊觉现在正是上班时间。

"怎么样，刚才的梦不错吧？《盟军敢死队Ⅱ》甫一上榜就排到了第9，居然也能让你做这么香甜的白日梦，嘿嘿……"说话的某某人走了，但他的"嘿嘿"却让我睡意全无。

这个……怎么说呢？《盟军敢死队Ⅱ》大模大样地带刀进殿，确实有在游戏节堂坐头把交椅的声威。毕竟它描述的战争离我们最近，透过这些惊心动魄的任务，和平时代的人依稀闻到了久已散去的硝烟和血腥。至少，我坐椅下面不会出现莫名其妙致人死地的尖刺，身边也没有胸怀无数人类真挚感情的Zerg。他们可是节堂老大《星际争霸》的得意武器。但用咽喉去体会刀锋的冰凉与锐利，足以让我的心底发毛。而且本月坐第4把交椅的《反恐精英》也不同寻常，神枪手们所称颂的AWP更让人觉得生命从未如此的脆弱过。相形之下，老二《仙剑奇侠传》的十丈红尘恩爱缠绵固是有矣，老三《DIABLO Ⅱ》的神鬼魔怪传说故旧亦少了些份量。

"嗯，'盟军2'这小伙子才华出众，今后青云直上，前途不可限量……"我暗暗颔首。

"碍着同事的面子"，近来《文明Ⅲ》和《寻秦记》两个新游戏我多多少少也接触了一些。席德·梅尔的作品总是让平凡的芸芸众生向往，《文明Ⅲ》中外交系统和战争系统的特色远远超越了画面带给我的震撼。众位踌躇满志的玩家在没有成为国家栋梁之前，在这个游戏中大大展示一番才华也很不错，毕竟游戏源于现实，又归于现实。而后者么……一想到项少龙认识的女孩子我都不认识，我就不爽。但是根据以前的观点，项少龙的艳遇会导致女方被浸猪笼，这个……话又说回来，我只喜欢16～30岁之间，同时具备相貌、气质、身材、性格和金钱这5种条件的女性。



本月《天之痕》和它的同胞兄弟《轩辕剑Ⅲ》的位置在《生化危机Ⅲ》之前。可见死亡和变异的恐怖无法与中华博大精深的文化相比，美好在人们心中永远是前者。

晶合实验室　苍茫



TOP TEN

GAME龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	3633	1	1	41	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	3517	2	2	73	1	大宇
暗黑破坏神Ⅱ	3459	3	3	16	1	BLIZZARD
半条命——反恐精英	3399	4	10	6	4	SIERRA
轩辕剑Ⅲ外传——天之痕	3384	5	4	8	3	大宇
轩辕剑Ⅲ	3336	6	5	22	1	大宇
剑侠情缘外传——月影传说	3317	7	12	3	7	西山居
生化危机Ⅲ	3274	8	6	8	6	CAPCOM
盟军敢死队Ⅱ	3243	9	NEW	1	9	PYRO
石器时代	3211	10	8	9	5	JSS
剑侠情缘Ⅱ	3203	11	7	14	6	西山居
帝国时代Ⅱ	3184	12	11	29	9	MICROSOFT
魔法门之英雄无敌Ⅲ	3179	13	15	30	1	NWC
新仙剑奇侠传	3162	14	23	2	14	大宇
金庸群侠传	3155	15	17	59	3	智冠
最终幻想Ⅷ	3125	16	13	20	4	史克威尔
傲世三国	3116	17	12	10	5	目标
红月	3111	18	30	4	18	圣教士
大航海时代Ⅳ	2933	19	19	25	1	KOEI
心跳回忆——永远属于你	2819	20	21	29	1	科乐美
龙族	2772	21	NEW	1	21	Softnet
大富翁Ⅳ	2766	22	16	36	1	大宇
生化危机Ⅱ	2764	23	26	24	4	CAPCOM
樱花大战	2760	24	27	2	23	世嘉
足球2001	2603	25	28	4	19	EA
武林群侠传	2588	26	NEW	1	26	河洛工作室
仙剑客栈	2537	27	29	2	27	大宇
大富翁Ⅴ	2515	28	21	37	1	大宇
三角洲特种部队Ⅲ	2452	29	16	5	16	NOVALOGIC
新神雕侠侣	2436	30	NEW	1	30	昱泉国际

TOP 30

网选游戏排行榜

1. 仙剑奇侠传 1629票
2. 暗黑破坏神2 1524票
3. 星际争霸 1435票
4. 轩辕剑Ⅲ外传——天之痕 1236票
5. 半条命——反恐精英 1147票
6. 轩辕剑Ⅲ 682票
7. 最终幻想8 577票
8. 魔法门之英雄无敌Ⅲ 503票
9. 生化危机Ⅲ 500票
10. 大航海时代4 494票

十一月幸运读者

江苏 左鑫　山东 王坤　北京 刘旭　吉林 刘卓

广东 崔兆丰　广西 黄志强　浙江 金逸超　上海 钟宇飞

新疆 高文帝　天津 王 岩

以上幸运读者将获得由《电脑新时代》杂志提供的口袋硬件小说第一辑《飞鸟一夏》。



Canon
DIGITAL MAGIC 数码引力
演绎时尚的色彩精灵
不是我，是佳能！

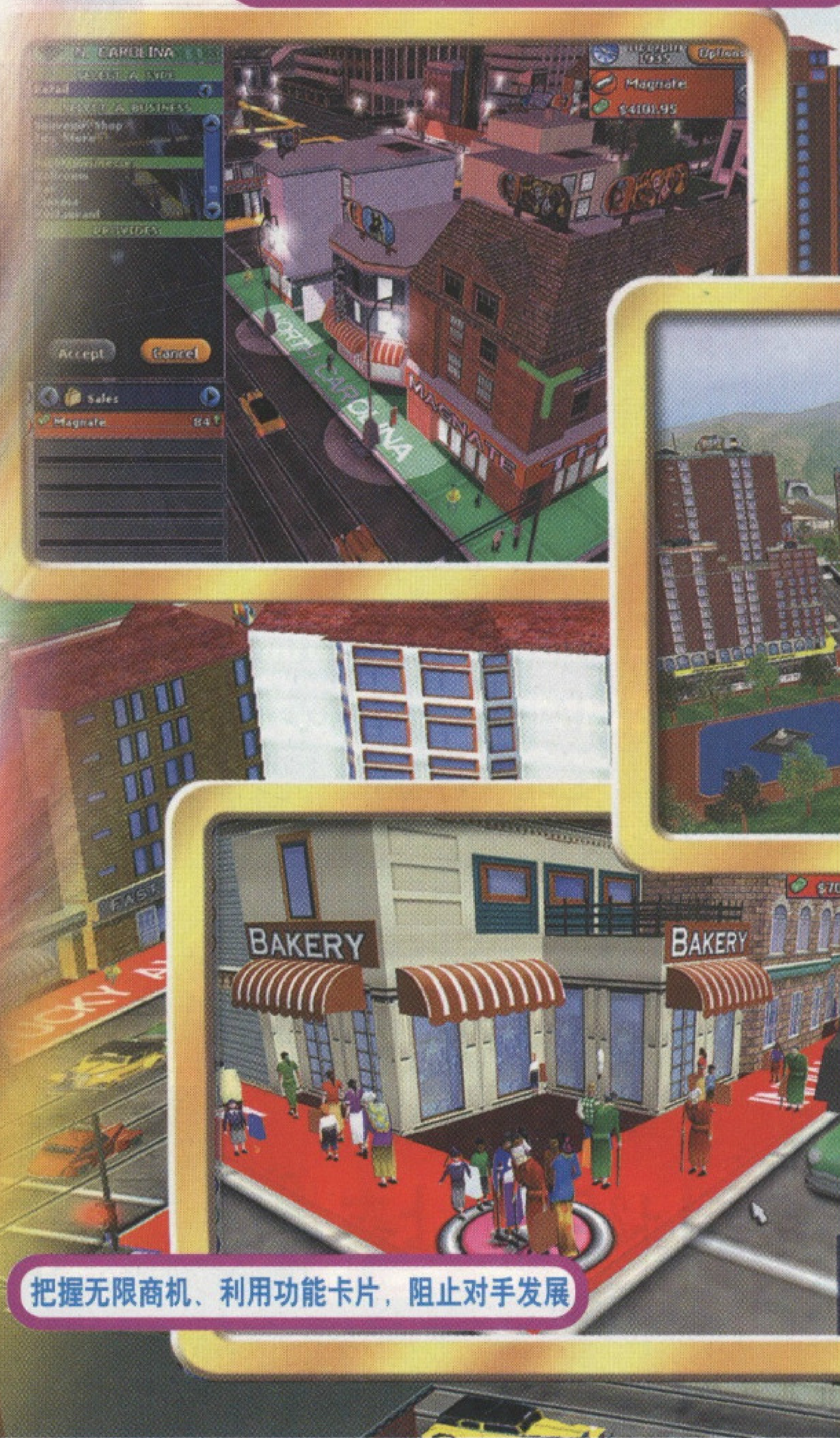


网络新宠 送
"骇客墨镜"
限量发送10000副 赠品以实物为准

天人互动™ biggamer.com
电话:64895388 传真:64895389



管理自己的街区，经营自己的产业



911事件后北美及欧洲销量第一的战争游戏
让你亲身体验规模空前的反恐怖战争

天人互动 biggamer.com
电话:64895388 传真:64895389

真实巨大的游戏空间
数量众多的控制单元
空前庞大的战斗规模
功能强大的编辑器

49元
全国好评热卖中
赠《闪点行动—战地生存手册》及资料光盘

向恐怖分子全面宣战！

中文版
闪点行动
雷霆救兵



INFOGRAMES
Bohemia Interactive
Codemasters
GENIUS AT PLAY

大众软件

2002年《大众软件》将进行重大改版

全部采用彩色印刷，价格不变

电脑应用和娱乐的第一选择

- 总页码由176页增加至192页；
- 各个栏目均将以读者的需求为导向进行全面改革；
- **定价不变。**仍为每期**6.5**元，全年订价156元！

邮发代号：82-726

送 免费



★全年杂志156元+熊猫卫士杀毒软件=276元

现只需156元

★订全年《大众软件》杂志，将免费获得价值120元的《熊猫卫士》杀毒软件1套，限量5000套，赠完为止

清 除 一 切 病 毒

熊 猫 软 件 来 自 欧 洲 的 顶 级 杀 病 毒 软

INTERNET 时代的杀病毒软件，24 小时365 天在线技术支持，每日更新的杀病毒

☆中国区
上海市淮海中路138号上海广场2701室 200021
电话：021-63519020 24小时技术支持：021-63519200 传真：021-63519021
电子邮件：info@pandaguard.com
☆北京办事处：
地址：北京朝外大街19号华普国际大厦813室 100020
电话：010-65991859 010-65991860 传真：010-65991757
☆深圳办事处：
地址：深圳华强北路1015号华强电子世界2号楼7楼 518043
电话：0755-3266082 0755-3260657 传真：0755-3262716
联系人：高波 MP：13701633224

WWW.PANDAGUARD.COM（中文） WWW.PANDASOFTWARE.COM（国际）

购 超值

大恒QQ聊天笔不仅拥有手写笔手写输入的全部功能，还具有许多独具特色的网际聊天功能，它的功能不只限于汉字输入，而是集汉字输入、语音输入、聊吧词典、我的聊天室等等多项特别适合网络聊天者使用的功能，并且预先集成了大量常见的、有趣的、调侃的、已经广为流传的语句。用户只需练习几天就可以体会到成为一个聊天快手的感觉。

www.dahengit.com



QQ让我们Q的更爽！

★全年杂志156元+大恒Q聊天笔 =47

现只需345元

★同时还附赠<熊猫卫士杀毒软件1套，赠品限量5

WWW.POPSOFT.COM.CN 大众软

大众软件 Popsoft WWW.POPSOFT.COM.CN

如欲获得以上惊喜，请汇款至：

地址：北京海淀区亮甲店130号恩济大厦大众软件杂志社 邮编：100036
收款人：刘清华 电话：010-88135604 网址：www.popsoft.com.cn
请在汇款单上注明您的详细地址和联系电话。

邮购《大众软件》全年，赠送晶合互动最新游戏简装版一套。

晶合互动 JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

Rage eracer



写实的视觉画面
体验的路况实感
速度的火爆追逐



全国
雷霆狂奔上市!

超值价 58元

尽情享受，e族乐趣

风靡全球的大型网络赛车游戏

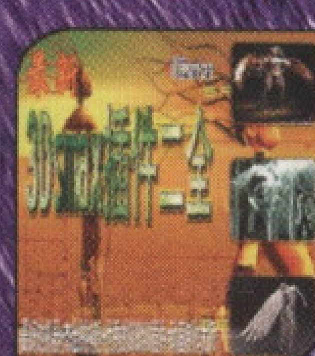








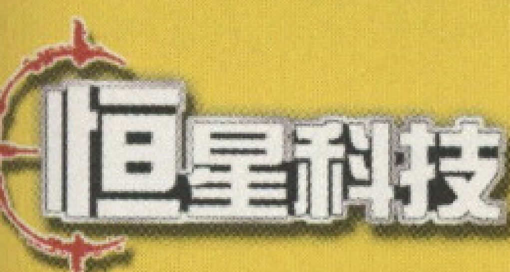








行模拟	休闲益智	即时战略	飞行射击	太空战斗	工具软件	即时策略	赛车竞技
元(热卖中)	定价：2CD/28元	定价：3CD/48元	定价：2CD/38元	定价：2CD/38元	定价：38元(11月上市)	定价：88元(近期上市)	定价：58元(近期上市)



北京恒星互动数码科技发展有限公司
销售热线：(010)84620633/84623324/84623364/84622387转8002/8004
邮购地址：北京市朝阳区芍药居北里绿雅阁113号楼0301室 王莹 收
邮 编：100029 手 机：13001234663 13001256160
e-mail:HXKM@mx.cei.gov.cn ds1970@263.net



石器时代2.0 家族开拓史

我的石器我的家，团结才会力量大

2001年12月15日 隆重登场!





普通版

本包装产品内容包括：

客户端光盘一张、使用手册、序列号、WGS黑羊闪卡300点、黑羊包抽奖卡，石器时代2.0主题相框、超靓石器拼图拼图，黑乌力及乐透奖品黑羚羊和3级守护精灵。

凡购买此包装的用户都可在注册黑羊包抽奖卡抽奖号码后得到LV.2太阳神守护一、中奖用户更可获得一只黑铃羊的奖励（3000）个，未中奖者可得红色飞天毒蛙--卡金宝一只。

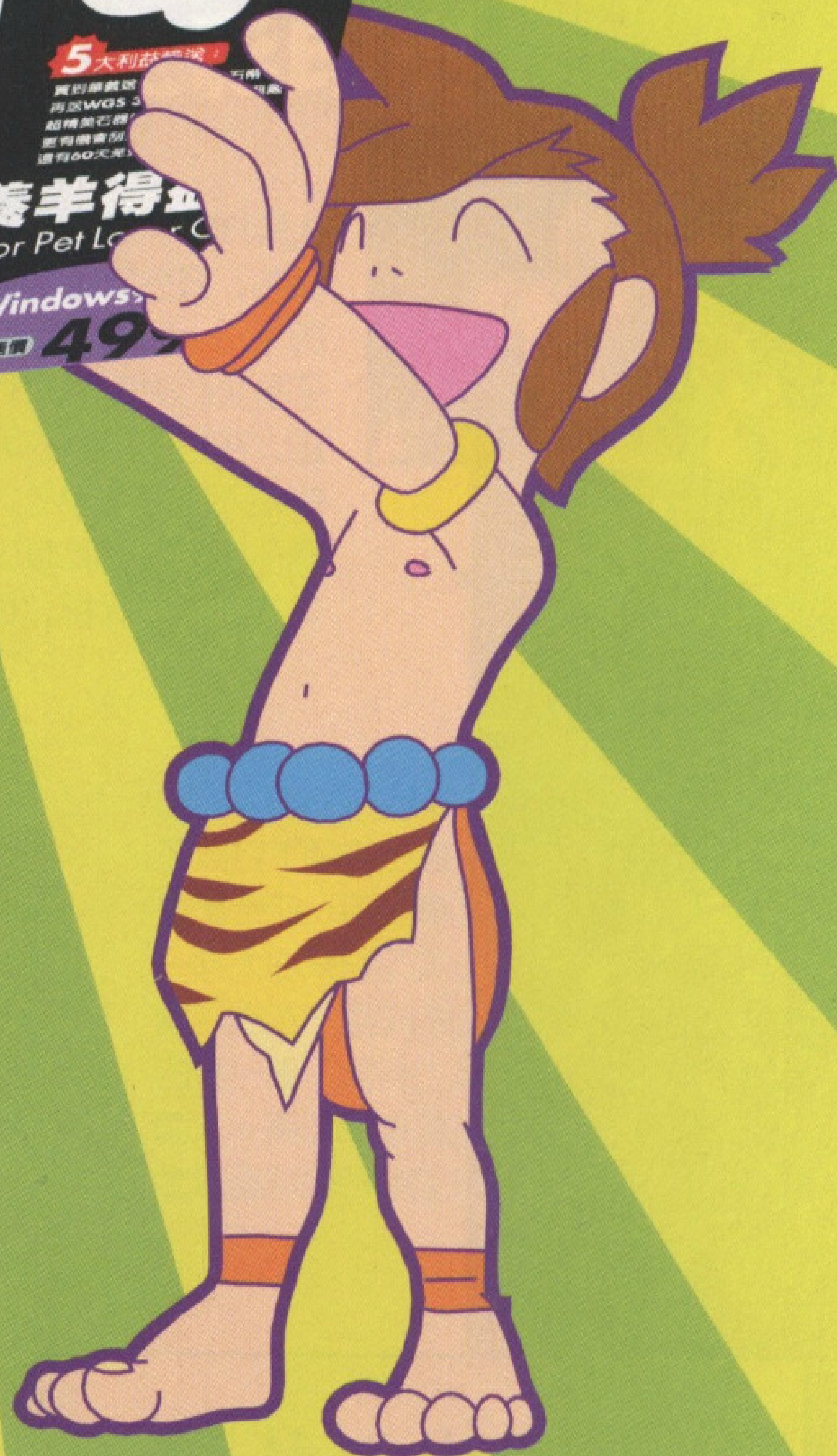


典藏版

本包装产品内容包括：

客户端光盘一张、使用手册、序列号、WGS黑羊闪卡300点、石器宠物手表、石器手机吊缀、石器手机座，黑羚羊、20万石币、LV.3太阳神守护。

《石器时代2.0》养羊得益包（典藏版）5大城市首卖活动限量发售产品，所附赠礼优于黑羊包普通版，为黑羊包的典藏版本。保证每个购买此包装的用户都可以得到羚羊一只，并赠送玩家感兴趣的道具。





北京华义联合软件开发有限公司

网址：http://www.waei.com.cn
地址：北京市朝阳区北三环东路8号静安中心9033室
邮编：100028 客服专线：010-84542288
电话：010-84541188 客服传真：010-84543156
传真：010-84543126 客服信箱：service@waei.com.cn



智冠电子（北京）有限公司

网址：http://www.soft-world.com
北京业务电话：010-62986224 成都业务电话：028-5452928
上海业务电话：021-64851766 广州业务电话：020-82303564

要目

2001年第23期 总第112期



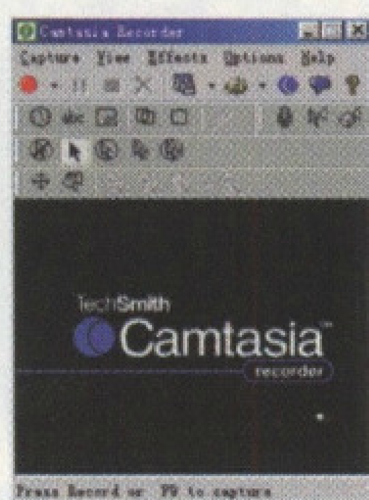
11

网络离我们有多远？

很多地方都做过网络生存试验，表明人可以依赖网络服务生存的程度，这种试验本身有一定的噱头和炒作行为，与真实生活关系不大。那么，目前中国网络对于普通老百姓的生活有没有影响呢？是不是生活中的一切需要网络都可以为我们提供？

极品屏幕动画录制软件——Camtasia Recorder

* 制作教学演示动画课件，并能配有语音讲解
* 进行实时网上直播和网络会议
* 录制他人对电脑的所有操作，起到监测作用
* 录制下某些CAD工具的整个仿真过程



18



104

冲击——FIFA2002

大作FIFA一年一次，又如期地来到我们面前，但今年对于中国球迷是不同的，因为……我们出线了！

于是我们决定做一个有关FIFA2002的专题，在游戏出品的第一时间，我们联系EA公司北京办事处，准确掌握了游戏的第一手资料，我想这个专题的意义是不同的，为了庆祝，也为了纪念……

樱花大战2

历经无数次浴血奋战，保卫帝都和平的花组成员们在队长大神一郎的带领下打败了企图毁灭帝都的天海和葵叉丹，使帝都重返和平。一年后，海外实习归来的大神一郎再次回到帝国华击团的花组。花组刚刚吸收了新的成员，战斗力得到了进一步的加强，而漫天飞舞樱花的帝都却再一次面临新的危机，大神和守卫帝都的花组战士们再次进入备战状态。



143

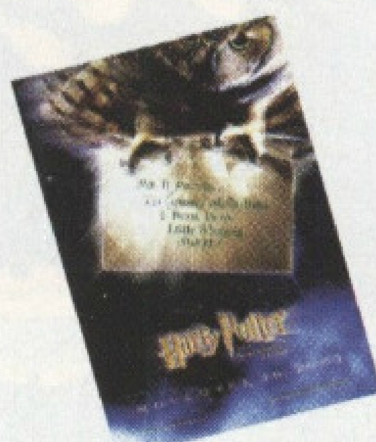
目录



新闻速递

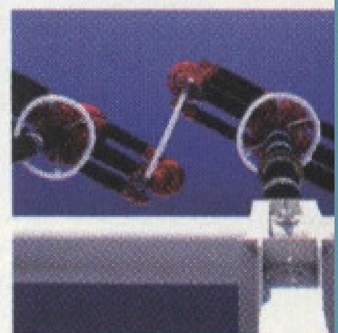
新品初评

专题综述



实用软件

硬件评析



网络时代



应用心得

问题交流

读编往来

游戏剧场



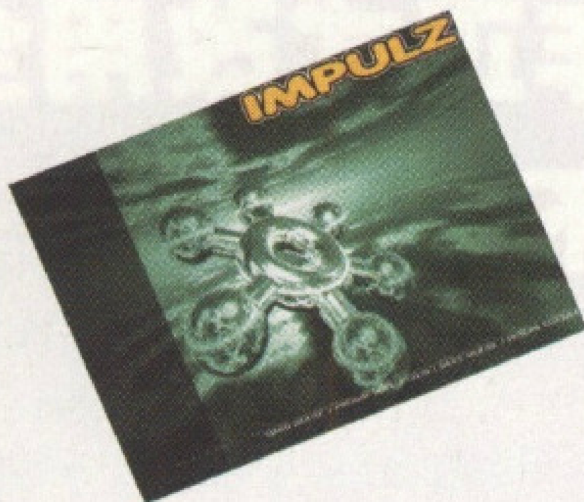
编辑部报告

《大众软件》2002年正式改用全彩印刷。
价格不变！

walker@popsoft.com.cn
完成于2001年11月14日13时37分

目录





大众软件

主管单位 中国科学技术协会

主办单位 中国科学技术情报学会

编辑出版 大众软件杂志社

名誉社长 张忠山

社　　长 高庆生

副 社 长 刘贫和（常务）　林菁

主　　编 高庆生

副 主 编 龚聿纲

法律顾问 陆智敏

编 辑 部 Walker（主任）

栏目编辑 王晨　杨文韬　汪澎　朱俊飞　田震　李广才　彭程　任然　李建军

专题记者 汪铁　余蕾　戴军辉　郭都

校　　对 郑佛水　邵学翊　朱飞

美术编辑 祁津忆

本期责编 田震

电　　话 （010）88118588-1200

传　　真 （010）88135594

新闻热线 （010）88118588-1250

通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广 告 部 李诚（主任）　李怀颖　苏靖　蔡蕊　霍虹

电　　话 （010）88118588-8000

传　　真 （010）88135604

发 行 部 陈志刚（主任）　闫海娟　韩灵合

电　　话 （010）88135613

传　　真 （010）88135614

读者服务部 晶合时代软件技术公司　张友利（总经理）

电　　话 （010）82634092

邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）

电　　话 （010）82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司

电　　话 （010）88118588-6000

平面设计师 宫健　林静　黄莺

印　　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂　中国建筑工业出版社印刷厂　深圳利丰雅高印刷有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 《大众软件》（82-726）　《大众软件CD》（82-727）

国内发行 北京报刊发行局

订　　阅 全国各地邮局

国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）

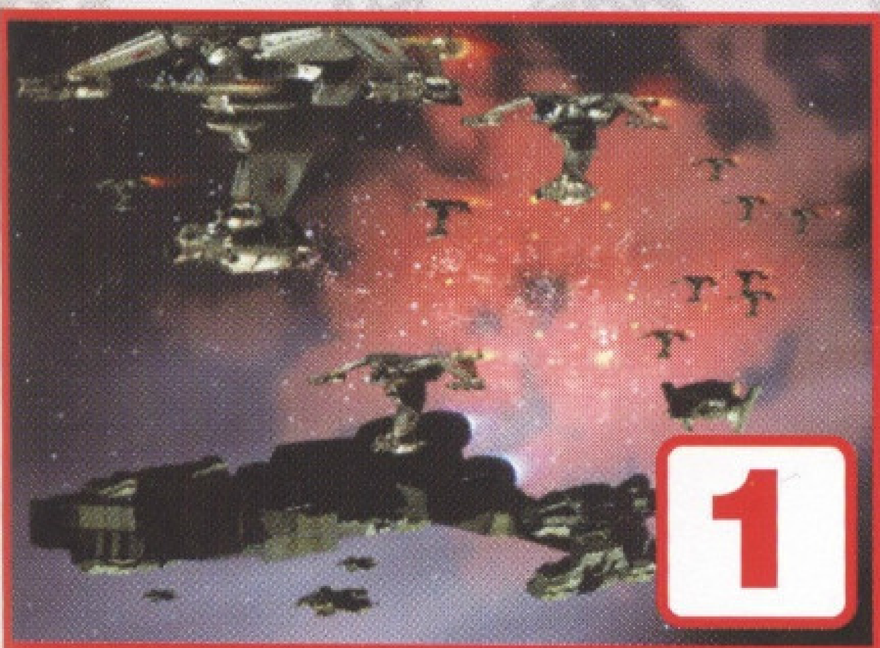
国外发行代号 6209M

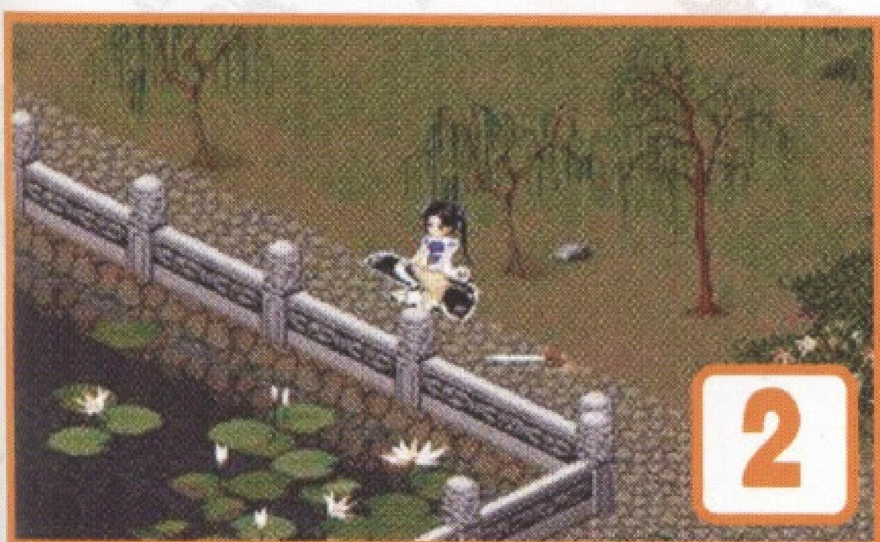
广告许可证 京崇工商广字第0036号

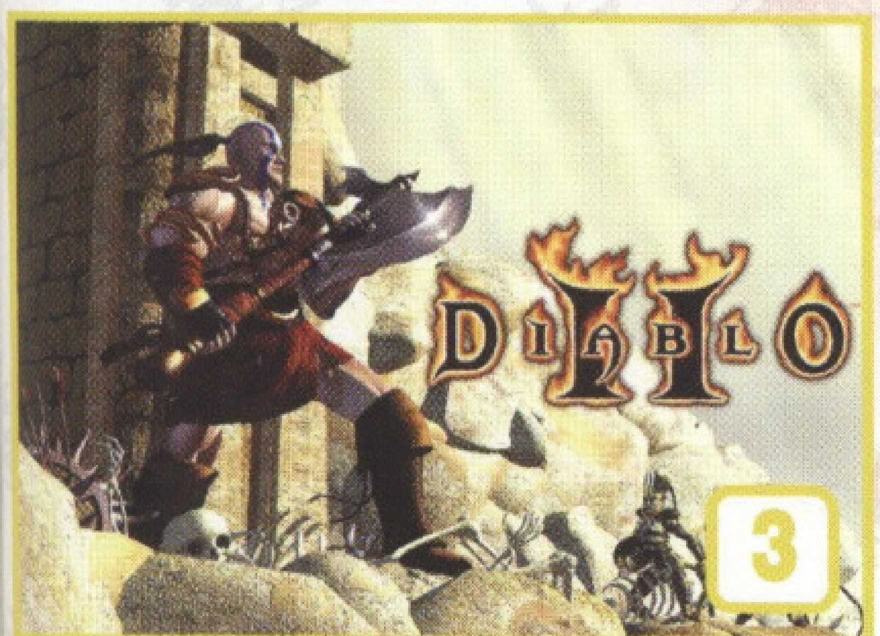
出版日期 2001年12月1日

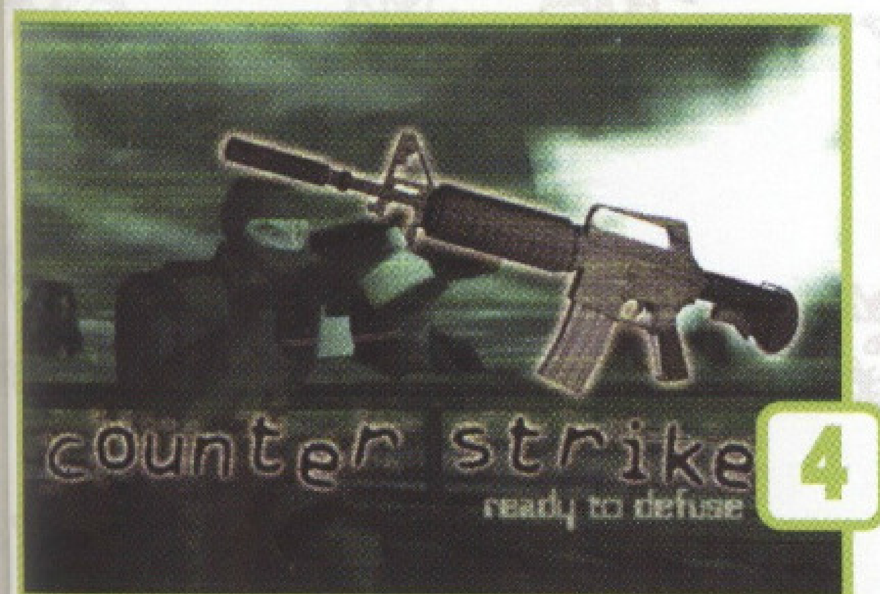
零 售 价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

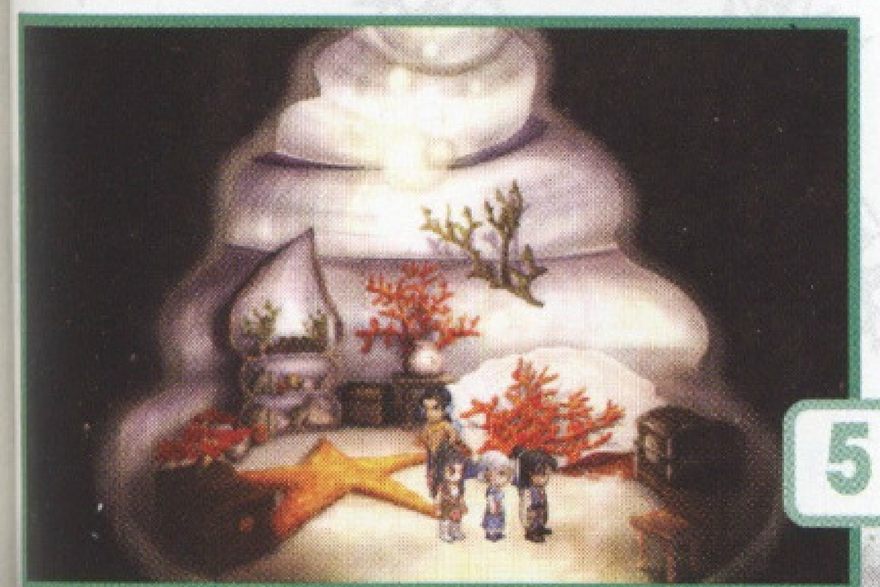
TOPTEN











1

星际争霸

2

仙剑奇侠传

3

暗黑破坏神 II

4. 半条命——反恐精英

5. 轩辕剑III外传——天之痕

6. 轩辕剑III

7. 剑侠情缘外传——月影传说

8. 生化危机III

9. 盟军敢死队 II

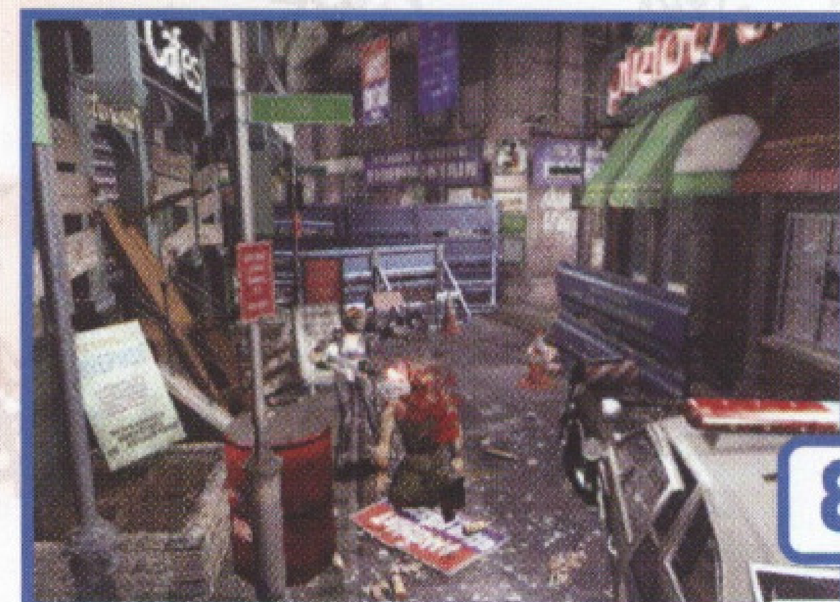
10. 石器时代



晶合实验室













全球著名的电脑品牌戴尔™
提供高效实用的电脑

在办公室，有他运筹帷幄；在路上，有她保驾护航。
经济商用型戴尔®速马™200电脑，采用英特尔®奔腾®III处理器1GHz，将提供您都市感十足，两全其美的电脑体验。
它采用英特尔®奔腾®III处理器1GHz，以时尚先进的设计为企业及机构提供可靠稳定的性能表现，并时时关注高超技术与合理价格之间的卓越平衡；它有许多令您拍案叫绝的特点，例如，128MB 100MHz SDRAM内存，让运行速度更快；20GB硬盘以及48倍速最大CD- ROM，让您获得更灵敏的数据传输，而尤为显著的当数C/net fast ethernet 10/100Mbps Wake-On-Lan PCI卡，令网络运作再无后顾之忧。与此同时，戴尔先进的直销形式，仅为人民币5,999元的超低售价，更使它呈现出空前的吸引力。如要获得戴尔全系列产品采购指南，请访问：
dell.sina.com.cn
商业用户及个人用户请于周一至周五8:30－18:30，周六9:00－15:00拨打戴尔计算机(中国)有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：
www.dell.com.cn



12月3日至12月29日期间，购买DELL DIMENSION™系列台式机另加人民币1999元，即可升级至15英寸彩色液晶显示器。

DELL SmartPC™200 台式机 英特尔®奔腾®III处理器1GHz —— 经济商用型台式机

- 128MB SDRAM内存/20GB¹硬盘
- 主板集成声卡、显卡
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 48倍速最大CD-ROM
- 预装Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- Norton Anti-Virus 2001/金山词霸 金山打字通游戏版/RichWin
- C/Net Fast Ethernet 10/100 Mbps Wake-on-Lan PCI卡
- 3.5英寸软盘驱动器/鼠标及键盘
- 1年送修

标准配置价 人民币 **5,999**
北京、上海、广州收取最低运费其它酌加
E-VALUE 配置代码：HB211009Z-810464
商业用户限购5台

DELL SmartPC™200 台式机 英特尔®奔腾®III处理器1GHz —— 经济商用型台式机

- 128MB SDRAM内存/20GB¹硬盘
- 主板集成声卡、显卡
- 17英寸彩色显示器(15.9"v.i.s.)
- 48倍速最大CD-ROM
- 预装Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- Norton Anti-Virus 2001/金山词霸 金山打字通游戏版/RichWin
- C/Net Fast Ethernet 10/100 Mbps Wake-on-Lan PCI卡
- 3.5英寸软盘驱动器/鼠标及键盘
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **6,799**
北京、上海、广州收取最低运费其它酌加
E-VALUE 配置代码：HB211009Z-810464
商业用户限购5台

DELL DIMENSION™2100 台式机 英特尔®赛扬™处理器900MHz —— 经济增值型台式机

- 128MB PC100 Shared SDRAM内存
- 40GB¹硬盘
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡(可达到11MB动态显存技术)
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 3年有限保修(3年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **6,499**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B221207T-810464
12月3日至12月15日期间，购买此款台式机，即可免费获得Epson C40打印机。
免费获得Epson C40打印机
数量有限，送完为止

DELL DIMENSION™2100 台式机 英特尔®奔腾®III处理器1GHz —— 经济增值型台式机

- 128MB PC100 Shared SDRAM内存
- 40GB¹硬盘
- Intel® 3D Direct AGP图形加速卡(可达到11MB动态显存技术)
- 48倍速最大CD-ROM
- 17英寸彩色显示器(15.9"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **7,999**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B221207U-810464
12月3日至12月15日期间，购买此款台式机，即可免费升级至CD-RW。
免费升级至CD-RW
数量有限，送完为止

DELL DIMENSION™4300 台式机 英特尔®奔腾®4处理器1.5GHz —— 高效实用型台式机

- 128MB 133MHz SDRAM内存
- 40GB¹硬盘
- 16MB ATI RAGE 128 Ultra图形加速卡
- 集成AC97声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **6,999**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B241207Y-810464
12月3日至12月15日期间，购买此款台式机，另加人民币688元，即可获得多媒体系统优惠大礼包：
- Harmon Kardon Stereo音箱；
- 升级至DVD-ROM。

另加人民币688元，即可获得商用系统优惠大礼包：
- 升级至40GB硬盘
- 升级至256MB内存；
- 升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

数量有限，售完为止

DELL DIMENSION™4300 台式机 英特尔®奔腾®4处理器1.8GHz —— 高效实用型台式机

- 128MB 133MHz SDRAM内存
- 20GB¹硬盘
- 16MB ATI RAGE 128 Ultra图形加速卡
- 集成AC97声卡
- 48倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **8,399**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B241211-810464
12月3日至12月15日期间，购买此款台式机，另加人民币488元，即可获得商用系统优惠大礼包：
- 网卡
- 升级至256MB内存；
- 升级至第2年和第3年下一个工作日上门服务。

数量有限，售完为止

DELL DIMENSION™8200 台式机 英特尔®奔腾®4处理器1.8GHz —— 强力梦幻型台式机

- 128MB RDRAM内存
- 40GB¹硬盘
- 32MB nVidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- SoundBlaster Live! Value 576Voice声卡
- 16倍速最大DVD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® XP 操作系统
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **10,699**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B241212-810464

DELL DIMENSION™8200 台式机 英特尔®奔腾®4处理器2.0GHz —— 强力梦幻型台式机

- 256MB RDRAM内存/40GB¹硬盘
- 32MB nVidia GeForce2 MX AGP图形加速卡
- C/Net Fast Ethernet 10/100 Mbps Wake-on-Lan PCI卡
- SoundBlaster Live! Value 576Voice声卡
- 16倍速最大DVD-ROM
- Harmon Kardon Stereo 音箱
- 15英寸彩色显示器(13.8"v.i.s.)
- 预装Microsoft® Windows® 2000 Professional
- Norton Anti-Virus 2002
- 鼠标及键盘/3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修(1年下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **15,328**
某些地区需另加运费人民币378元
E-VALUE 配置代码：B241216-810464
12月3日至12月15日期间，购买此款台式机，即可免费升级至17英寸彩色显示器，或可免费升级至CD-RW，或可获得节省人民币300元的优惠。

以上促销优惠和赠品数量有限送完为止

声明：每个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。＊国际服务仅限全球29个国家。

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows®操作系统 www.microsoft.com/piracy/howtotell
商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线



戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 www.dell.com.cn

免费电话订购	未开通800地区请拨打收费电话
800-858-2259	0592-818-1868



™戴尔™

邮发代号：82-726
零售价：￥6.50元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN